

PEŁNE WERSJE GIER POLSKIE INSTRUKCJE! PEŁNE WERSJE GIER

• **Worms** • **Gangsters: Organized Crime**

3CD

TYLKO 18,50 zł

Numer 11/2001 (66) Listopad 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®



Blizzard robi nową grę

Targi ECTS

Red Faction

Max Payne - solucja i sekrety!

Nagrywarki DVD



**ORYGINAŁY TAŃSZE
NIŻ PIRATY**

**ORIGINAL
WAR PL
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie



11 09 2001

**20 recenzji
Atrakcyjny konkurs
Filmy w grach
Testy sprzętu**



Nr 65 • Listopad 2001 • 18,50 Zł. do tym 7% Vat



www.cdaction.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90!

ŚMIERĆ SCHEMATOM!

Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia.

CD Action

Original War jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.

Click!

Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną.

Komputer ŚWIAT GRV



Nowatorskie rozwiązania i ciekawe tło fabularne zdarza się w strategiach czasu rzeczywistego coraz rzadziej. Większość tworzonych obecnie gier powiela dawne pomysły dodając zaledwie efekty świetlne i grafikę w wyższej rozdzielczości. Na tym tle wyróżnia się produkcja Altar Interactive, która stanowi połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Świat Gier Komputerowych

Jednak dopiero podczas rozgrywki gracz dostrzeże prawdziwą oryginalność programu. Co prawda stawia się w nim bazy, zbiera surowce i produkuje (szkoli) żołnierzy, ale... już sami żołnierze nie są tradycyjnie głupimi marines. Potrafią się skradać i czołgać, posiadają swoje własne umiejętności oraz doświadczenie, które oczywiście może wzrosnąć.

Wirtualne Imperium Gier - <http://gry.wp.pl/>

ORIGINAL WAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

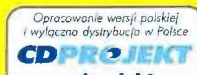


Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Dokładna instrukcja do gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!



© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd.

Zamów grę ORIGINAL WAR z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19,
www.wirtualny.com

**W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ**

Game must go on

Jeszcze miesiąc temu nikt by nie uwierzył, że taka tragedia może spotkać najpotężniejsze państwo na świecie. Tyle niewinnych ludzi, tyle szkód i nieszczęść! Aż niezręcznie mi o tym pisać. Bo przecież takie czasopismo jak CD-Action ma służyć rozrywce i zabawie, czyli - w konsekwencji - ma dostarczać radości. A z czego tu się cieszyć, skoro cierpią tysiące?

Jest jeszcze jedna delikatna sprawa. Często zdarzało się, że rozmaite autorytety oskarżały gry komputerowe, a zwłaszcza przemoc w grach, o zły wpływ na młodzież. Ba, sugerowano nawet, że wzorce morderczych zachowań są przenoszone z gier do realnego życia i stąd się biorą napady na kolegów, strzelaniny w szkołach i cała masa tragicznych w skutkach zjawisk wśród młodocianych.

Nie chcemy polemizować z takim rozumieniem gier, ponieważ od zawsze twierdziliśmy, i uważamy tak nadal, że człowiek o zdrowych zmysłach, nawet jeśli jest jeszcze bardzo młody, potrafi odróżnić fikcję od życia i umie właściwie ocenić, co wolno robić w grze, a czego nie wolno nawet próbować naśladować w szkole czy na podwórku. Gdyby było inaczej, nigdy nie ośmielilibyśmy się rozdawać z czasopismem takich gier jak Virtua Fighter, Chasm, Worms czy Gangsters. To oczywiste, że nie chcemy, aby dzieci uczyły się, jak zostać gangsterem. Chcemy, żeby każdy miał szansę pobawić się komputerem i nic więcej.

Zajrzyjmy do sklepów z zabawkami. Na półkach leżą w rzędach pistolety na piłki, kulki, lotki i wodę. Obok piętrzą się strzelby, karabiny maszynowe albo łuki, a za nimi stoją czołgi, myśliwce wojskowe i cały arsenał śmiercionośnych (oczywiście tylko w realnym życiu) maszyn. I nic? Nie ma zakazów produkcji czy sprzedaży takich rzeczy? Taka już jest natura człowieka, że pasjonuje go broń. Nikt przecież nie myśli o kształceniu swojego trzyletniego synka w zabijaniu, kiedy kupuje mu błyskającą sztuczną laserem blaster. A ile uciechy ma synek (i tata)!

My też wychodzimy z założenia, że życie gangsterów może pasjonować tak, jak pasjonuje książka gangsterska, którą odstawia się natychmiast po przeczytaniu i zapomina o krwawych scenach w niej opisanych. Gra, zwłaszcza strategiczna, a taką grą są właśnie Gangstersi, ma jeszcze taką przewagę nad zabawkami i książkami o strzelaniu, że uczy myślenia. Każdy, bez względu na wiek, może rozegrać jedyną w swoim rodzaju partię czegoś, co w pewnym sensie można porównać do współczesnych szachów. Umieszczenie akcji w środowisku gangsterów to tylko wystrój - kostiumy i gadżety, które uatrakcyjniają klikanie. Dlatego uznaliśmy, że można i warto zaproponować taką pełną wersję Czytelnikom CD-Action.

A co oprócz pełnych wersji gier mamy jeszcze do zaoferowania i co warto przeczytać w tym numerze? Proponujemy ciekawy artykuł o filmach w grach komputerowych. Doczekaliśmy się też w końcu recenzji takich hitów jak NHL2, Red Faction czy Schizm. Mamy nadzieję, że wszyscy zdają sobie sprawę z faktu, że gra Schizm powstała w Polsce. To przecież firma Avalon jest jej twórcą! Ponadto zachęcamy do lektury niezmiernie pouczającego artykułu na temat nagrywarek DVD. Można się z niego dowiedzieć, czy nadchodzi koniec ery płyt CD.

Prawdziwym "gwoździem numeru" jest z pewnością relacja z targów ECTS w Londynie. Wielokrotnie zapowiadaliśmy zmierzch tej imprezy i wygląda na to, że tym razem słońce naprawdę zachodzi nad ECTS-em. Co za czasy! Ten świat odmierzany rytmem imprez targowych, który znamy i do którego się przyzwyczailiśmy, chyba odchodzi na naszych oczach w niepamięć. Ale gry trzymają się dobrze i na pewno przetrwają wszystko. Game must go on!

A co nas czeka w najbliższej przyszłości? Numer grudniowy CDA, który powinien pojawić się w sprzedaży... gdzieś na początku listopada. Tym, którzy teraz pukają się w czoło, krzywią, jakby cytrynę zjedli i grejpfrutem zakąsili itp., zalecamy otworzenie CDA na stronie poświęconej prenumeracie i lekturę tego tekstu. Tam z pewnością znajdziecie wyjaśnienie, dlaczego aż tak bardzo się śpieszymy. Po prostu dla nas rok ma 13 miesięcy... A ponieważ grudzień (nawet jeśli nadchodzi na początku listopada) kojarzy się z prezentami - to w numerze 12/2001 będziecie mieli drobnutki prezent. Nie oczekujcie, że będzie to najnowszy model GeForce doczepiony do CD-ka. Nic z tych rzeczy. (Chcielibyśmy, ale...) Tym niemniej powinniście się ucieszyć...

No to do listopada, czyli do grudnia!

PS Czy zwróciliście uwagę na reklamę gry World War 3 w poprzednim CDA? Wicie, co jest treścią WW3? Atak islamskich terrorystów na USA i zmasowany amerykański odwet... A pamiętacie slogan reklamowy tej gry - o fikcji, która staje się rzeczywistością? Oby tylko rzeczywistość nie stała się fikcją! Swoją drogą, tylko czekamy, aż ktoś udowodni czarno na białym że to, co zdarzyło się w USA, to efekt zły wpływ gier komputerowych (oraz przy okazji muzyki heavy metal) na psychikę terrorystów.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Errata

W nr 10/01 choćby drukarski zamienił nam tytuł tekstu o poważnej aplikacji (Power Address Manager) na... program dla dresarzy (?) (Power Dress Manager). Przepraszamy za tę (niezamerzenie komizną) pomyłkę.

Zniknęła też sygnatura autora tekstu "Stereotypy postaci w grach". A popełnił ów tekst niejaki NightMare. Zainteresowanego przepraszamy za tego buraczka.



e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 66
Listopad 2001

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Blyskal, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz Tarowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominarzewski, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie graficzne i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Redański

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pcfornat@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama: Jacek Bańdon
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama: Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklam w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations: Promocja: Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 342 18 41 w. 119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kiedze

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodność sposobów zapożyczania czasu i przyjemności oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Tel: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl.uk
Bath: London, Milan, New York, Paris, San Francisco, Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiarowane, reproduktowane, tłumaczone ani przekazywane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion

WYDAWCA WYDAWCA WYDAWCA

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Chrome 34
Clay Agent 36
Industry Giant 2 30
Jazz & Faust 38
Polanie 2 32
World of Warcraft 22

Za pięć dwunastą

Rally Trophy 40
Wiggles 42

Recenzje

Alien Nations 2 68
Arcanum 90
Catan PL 83
eRacer 72
From Dusk Till Dawn 74
Hatefull Chris 82
Incredible Machines 93
Legend of the Prophet II 81
Legends of Might & Magic 52
NHL 2002 58
Paris Dakar Rally 77
Primal Prey 80
Red Faction 84
Schizm PL 54
Steel Panthers World at War 62
Tajemniczy świat Might & Magic 78
Tobruk'41 56
Toon Car PL 65
Traffic Giant Gold 66
Watchmaker 94

Sufler

Max Payne solucja 95
Max Payne sekrety 97

Nie tylko gramy

Action Net 106
DOS # 12 109
Kalejdoskop WWW 106

Multimedia

Beksiński. Komputerowy fotomontaż 1997-2000 112
English Translator 2 114
Licalista. Matematyka 118
Tell me more. Angielski dla dzieci 117

Sprzęt

Canon Digital IXUS V 130
Eliminator GamePad Pro 124
Gainward GeForce2 Pro/450 128
Gravis Destroyer Tilt 124
HP Photosmart 912 132
Logitech Cordless Desktop Optical 126
Logitech WingMan Attack 2 125
MSI MS-8833 Ge Force 2 MX 400 129
Nagrywarki DVD 119
Plustek OpticPro UT16 133

Inne

Action Redaction 142
ECTS - reportaż 14
Filmy w grach 100
FPP Zone 103
Gamewalker 46
Gangsters instrukcja 9
Gangsters okładka 50
Na Luzie 110
Okładka Worms 116
Prenumerata 139
Przemyslenia 108
Sobowtóry 104
Tipsy 146
Worms instrukcja 11

INDEKS GIER

Alien Nations 2 68
Arcanum 90
Catan PL 83
Chrome 34
Clay Agent 36
eRacer 72
From Dusk Till Dawn 74
Hatefull Chris 82
Incredible Machines 93
Industry Giant 2 30
Jazz & Faust 38
Legend of the Prophet II 81
Legends of Might & Magic 52
Max Payne solucja 95
NHL 2002 58
Paris Dakar Rally 77
Polanie 2 32
Primal Prey 80
Rally Trophy 40
Red Faction 84
Schizm PL 54
Steel Panthers World at War 62
Tajemniczy świat Might & Magic 78
Tobruk'41 56
Toon Car PL 65
Traffic Giant Gold 66
Watchmaker 94
Wiggles 42
World of Warcraft 22

Hity numeru

Schizm



Bardzo obszerna i bardzo efektowna wizualnie (tudzież bardzo trudna) polska przegódówka.



Samochódka, która ożywiła mocno już zbliżowanych redakcyjnych fanów czterech kółek. I choć trzeba przywyknąć do jej systemu sterowania, to ogólnie wzbudziła baaardzo pozytywne reakcje.



Dobra wieść dla fanów FPP. Red Faction zapowiadał się na naprawdę dobrą grę - okazało się, że jest jeszcze lepszy niż sadziłiśmy!






Taka postmodernistyczna gra cRPG, gdzie magia i technologia w jednym stały domku. Gra budzi emocje; albo będziesz bardzo zachwycony, albo... mniej :-).

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - str. 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 115, Wirtualny Świat - str. 16, 17, Play it - 37, 39, CXE - 31, Topware - 41, Lemon Interactive - 43, 45, Techland - 49, Tomsoft - 51, Avalon - 61, ISA - 67, Manta (gra) - 71, Manta (sprzęt) - 131, Timsoft - 89, Edgard (1/3) - 109, BB Tech - 105, Game One - 123, Valkiria (1/3) - 113, Partex (1/2) - 125, AB - 127, Multimedia Vision (1/2) - 133, 135, 137, Nokia Games - 148

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy : Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: arsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul. Łopuszańska 117-118

Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora do działania.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczane na łamach CDA klawiszologia to zwykła ściągą minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Gangsters: Organized Crime

(Eidos Interactive)

Rodzaj: RTS/sim/ekonomiczna

Premiera: 12 '98

Recenzja w CDA: 2/99

Ocena: 8

Wymagania minimalne: P133, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX, 140 MB na HDD

Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

PEŁNA WERSJA

I znów mamy okazję wcielić się w skóry "bad guys". O ile jednak w GTA byliśmy pospolitym rzeźmieszklem, tutaj wcielamy się w gangstera. Sami zobaczcie, że nie jest tak prosto zarządzać "syndykatem zbrodni", że kierowanie mafią przypomina (przynajmniej w niektórych aspektach) prowadzenie ogromnego przedsiębiorstwa. O ile czujesz się na siłach, by wziąć na barki ten ciężar - zapraszamy do zabawy.

Topsy - patrz str. 146



Icwind Dale:

Heart of Winter - Trials of the Luremaster PL (Black Isle)

Wymagania: pełna wersja ID: HoW

Minidodatek, wymaga zainstalowanej polskiej wersji gry Icwind Dale oraz rozszerzenia Serce Zimy. Instalacja zajmuje ok. 120 MB. Dodatek zawiera nowe potwory, przedmioty, zagadki i pułapki. Po instalacji i uruchomieniu gry udaj się do Gwiżdżącej Szubienicy w Samotnej Kniei, przyjacielu... Twa podróż tam właśnie się rozpocznie.

A konkretniej: 2 nowe tereny do zwiedzenia (z sublevelami), 40 nowych magicznych przedmiotów, 1 zupełnie nowy potwór oraz 4 "pożyczone" z cyklu Baldur's Gate.

PEŁNA WERSJA PL

Worms

(Team 17)

Rodzaj: zręcznościowa

Premiera:

Wymagania minimalne: dowolny PC

Wymagania sugerowane: dowolny PC nie mający więcej niż 5 lat :)

Kolejny raz mamy dla was grę ABSOLUTNIE kultową. Któż z graczy nie grał albo choć nie słyszał o Robalach? Takowych chyba nie ma. A jeśli są - zaraz zobaczcie, ile stracili! A ponieważ część pierwsza jest już praktycznie nie do zdobycia, postanowiliśmy właśnie za jej pomocą przypomnieć wam ów cykl. Ta gra, choć wizualnie mocno się zestarzała, nie straciła NIC z grywalności. Bawi dziś tak samo jak w roku 1996. Zaraz się o tym przekonacie...



PS Gierka jest ewidentnie pod DOS i tylko pod DOS. My wszelako postaraliśmy się, by ładowała się także z poziomu Windows, choć (niestety) w tym przypadku płacicie za to... brakiem dźwięku. Możecie jednak spróbować samodzielnie przywrócić dźwięk w tej grze (jeśli chcecie i potraficie). Jak to uczynić - opisaliśmy w instrukcji. I do jej lektury GORĄCO zachęcamy!

Topsy - patrz strona 146

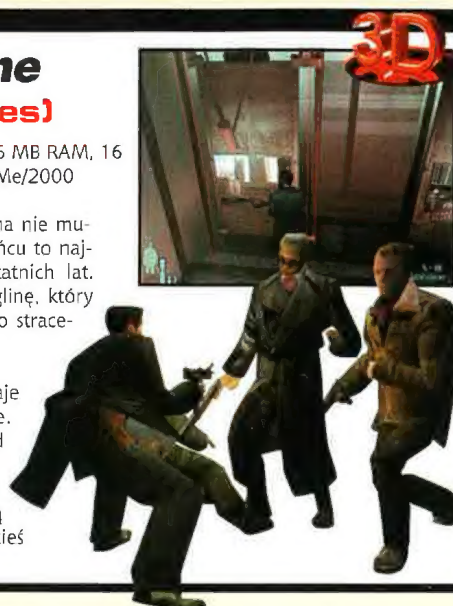
Max Payne

(GoD Games)

Wymagania: PII 450, 96 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000

Noooo, chyba tego dema nie muszę przedstawiać? W końcu to najgłośniejsza gra TPP ostatnich lat. Wcielacie się w Maxa, glinę, który nie ma już nic więcej do stracenia.

Zobaczcie, jaką radość daje matrixowy bullet time. Kropnijcie paru "bad guys"... O ile, naturalnie, wasz sprzęt udźwignie to demo. Tja. Swoją drogą, zajmuje ono jakieś 170 MB na HDD.



Codename Outbreak

(GSC Game World)



Wymagania: P2-266, 128 MB RAM, DirectX 8.0, Win 9x/ME, akcelerator 8 MB

Wyobraźcie sobie Operation Flashpoint - ale z akcją osadzoną w 2012, z komandosami wyposażonymi w wielofunkcyjną broń (od karabinu maszynowego poprzez snajperkę aż po wyrzutnię raket). Tu również możecie wydawać rozkazy innym komandosom - i na pewno nie wystarczy tylko strzelać w co popadnie, jako że mamy tu do czynienia zarówno z bardzo realistyczną symulacją żołnierzy, jak i ambitną strzelaninką. W skrócie: "tactical 3D-shooter FPP/TPP". Demo zajmuje ponad 170 MB na HDD. Oferuje dwie misje solowe i tryb multiplayer.

Klawiszologia

- | | |
|-----------|---|
| W/X/A/D | - sterowanie |
| Z | - kucnij |
| Spacja | - skok |
| 1-7 | - broń |
| Ctrl | - ognia |
| Enter | - otwórz/uruchom |
| M | - powiększenie |
| R | - przeładuj |
| = | - następny waypoint na mapie |
| / | - miniview mode |
| [i] | - skala mapy |
| Backspace | - duża mapa |
| P | - pauza |
| F4 | - przełączanie pomiędzy żołnierzami |
| F5 | - wydajesz rozkaz: COVER ME |
| F6 | - wydajesz rozkaz: ATTACK |
| F7 | - wydajesz rozkaz: STAND GROUND |
| F8 | - wydajesz rozkaz: HOLD FIRE/FIRE AT WILL |



Sheep, Dog n' Wolf

(Infogrames)

Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0 a, Windows 95/98/Millennium

Extra! :) Gra z bohaterami kreskówek Warner Bros (Kaczor Duffy udziela ci instrukcji! gościnnie pojawia się też Struś Pędziwiatr), i to w klasycznym, doskonale oddanym stylu tychże filmików. W tym epizodzie wcielamy się w pechowego kojota (Willy'ego Geniusza), który usiłuje podkraść owieczki strzeżone przez psa pasterskiego, i wbrew pozorom nie wystarczy sama zręczność, bez kombinowania nie masz szansy ukończyć rozgrywki. Co do mnie - ubawiłem się po pachy, zresztą nie ja jeden, bo kilka osób "testowało" to demo długo i z zaangażowaniem, porykując sobie radośnie. Ponad 102 MB na HDD - ale warto! Aha - nie zdziwcie się, jeśli po krótkiej przygodzie ze Strusiem zobaczycie napis Game Over - spoko, po tym tekście nie kończycie gry, ale wchodzicie w tryb treningowy...

Uwaga 1: Demo NIE zadziała na kartach: Banshee, 1740, MGA G100 A, Savage 3D, Savage 4, Savage 4 Pro +, Riva 128 zx.

Uwaga 2: Instalator jest wprawdzie po francusku, ale w demie jest parę języków do wyboru. Za każdym razem kliknięcie "jouer" uruchomi grę.

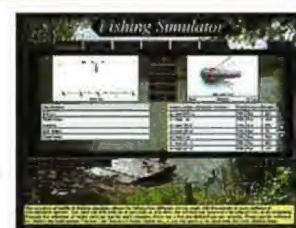
- | | |
|------------|------------------|
| Kursory | - sterowanie |
| X | - klawisz akcji |
| Spacja | - skok |
| Z | - gazuuu |
| Lewy Shift | - widok FPP! |
| A/S | - kamera |
| Lewy Ctrl | - idziemy POWOLI |

Fishing Simulator 2

(J.C. Spoon)

Wymagania: P266, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX

Ot, po prostu łowienie rybek. Kto lubi - będzie się nieźle bawił. 8 MB na HDD.



Aliens vs. Predator 2

(Monolith)



Wymagania: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000/XP

Tjaaa. Alien i spółka powracają! Na razie jako demo, w którym prowadzimy komandosa na jednym levelu. Demo zajmuje 93 MB. Warto zwrócić uwagę, że nasz kapral jest nie tylko dodatkiem do broni, ale także... hakerem!

UWAGA: Ponieważ demko robione jest z myślą o angielskim obłożeniu klawiatury, u nas mogą być problemy. Proponuję więc dwa wyjścia: a) zmiana obłożenia klawiatury; b) redefiniowanie klawiszy sterujących (inaczej niektóre mogą nie działać!).

Klawiszologia (skrótowa)

- | | |
|------------|--|
| w/s | - lewo/prawo |
| Kursory | - sterowanie |
| Lewy Shift | - bieg (+ odpowiedni klawisz sterujący, rzecz jasna) |
| Spacja | - skok, wspinanie się |
| Myszka | - dwa tryby ognia |
| E | - aktywacja przedmiotów |
| Tab | - założenia misji |
| Lewy Ctrl | - kucnij |
| / | - powstań/przykucnij |
| Q | - następna broń |
| Z | - poprzednia broń |
| X | - włącz latarkę |
| R | - przeładuj broń |
| F | - rzuć flarę |
| H | - hackomat :) |
| 1-4 | - broń |



Deer Avenger 4

(Simon And Schuster)



Wymagania: PII-333 MHz, 64 MB, akcelerator

Prześmieszna gra (o ile akceptujesz bardzo rubaszny humor, w którym sporą rolę odgrywają potężne pierdnięcia i mało wykrintne komentarze głównego bohatera (whats - biip - happen, it's - biip, biip, biip - hurt!). Parodia Rambo i symulatorów polowań. Jelonek Bambo poluje na ludzi (ale oni na niego też), posługując się całym arsenalem myśliwskich środków (broń, wabiki, kamuflaż... pierdnięcia). Nie jest prosto znaleźć myśliwego (zwykle to seksowne panienki). Gra w konwencji TPP (a czasem FPP). I tylko 12 MB na HDD. Nie jest to strasne dla każdego, ale ja ubawiłem się - biip - nieźle. W dokumentacji znajdziecie sporo użytecznych wskazówek...

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| Kursory | - sterowanie |
| Shift + kursory | - wolniejsze poruszanie się |
| Prawy Ctrl | - wyjmij/schowaj broń |
| R | - przeładuj broń |
| LMB | - ognia! |
| RMB | - użyj lornetki (o ile masz) |

Kill 'Em All

(Staffan Modig)

Wymagania: P-233, 32 MB, DirectX, Win9x/00/ME

Strzelawka... troszkę w złym smaku (szczególnie tytułowy obrazek). Strzelamy z kilku rodzajów broni do lądujących na spadkach pluszowych króliczków. Nie polecam dla totalnych małolątów. Ogólnie ubawią się za to ludzie o czarnym poczuciu humoru i wkurzeni na świat. 3 MB na HDD. Obsługa za pomocą myszy.



Colobot (Epsitec SA)



Wymagania minimalne: PII300 MHz, 64 MB, akcelerator 16 MB



Niesamowita gra. Łączy strategię, sim i... naukę programowania w języku (naturalnie mocno uproszczonym!) podobnym do C++.. Do tego w 3D! A ściślej: kosmonauta musi przeżyć na obcej planecie (sporo nieprzyjemnych stworów). W tym celu musi uruchomić i ZAPROGRAMOWAĆ rozmaite automaty. Przy czym NAPRAWDĘ piszemy programy sterujące tymi maszynami, kompilujemy je i uruchamiamy... a od naszych zdolności zależy, jak skuteczne będą automaty. Dodać zaś należy, że grafika 3D jest bardzo przyjemna... Demo oferuje 5 misji treningowych i jedną misję bojową. Obowiązkowa zabawa dla tych, którzy chcą się przekonać, czy mają zadatki na programistę! 36 MB na HDD.

Klawiszologia (skrótowa)

- Kursory** - sterowanie astronautą
Shift i Ctrl - sterowanie napędem rakietowym astronauty i botów
Enter - wybrany bot zaczyna wykonywać swoje podstawowe działanie
Spacja - ujęcia kamer (Num pad) - pauza + ostatnie komunikaty
Tab - wybierasz następny obiekt
Home - wybierasz astronautę
F1 - rozmaite przydatne informacje
F2 - podpowiedzi do programowania
F3 - gdy edytujesz program, dostajesz informację o znaczeniu danej funkcji
F4-F6 - szybkość gry
Esc - menu

ToonCar PL (Life Line)



Wymagania: P166, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00, DirectX

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Zabawna zręcznościówka w 3D. Wyścigi + dodatkowe atrakcje. Prywatnie radzę ustawić fizykę jazdy na... minimalny poziom, dzięki się wtedy (podczas jazdy) bardzo zabawne rzeczy. Styl grafiki w klimatach Toy Story (czyli troszkę cukierkowaty), przyzwyczajone polskie speechy, 2 postacie, 1 tor, 1 pojazd, 1 tryb jazdy, całość na 81 MB. Mi się podobało.

Ultimate Steroids (Dreamscape)



Wymagania: PII 300, 32 MB RAM, Win98/ME, akcelerator

PEŁNA WERSJA GRY - wbrew pozorom nie jest ona adresowana do pakerów i dresów :). To klon popularnych Asteroids, tyle że w 3D i z ok. 10 rodzajami broni. Do tego 22 levele. Jak ktoś lubi takie gry (a są tacy, którzy NIE lubią?!), to powinien się tym zainteresować. Tym bardziej że grać można w 1-2 osoby, a sama gra zajmuje 6 MB na HDD i ma sporo fajnych muzycek w tle.

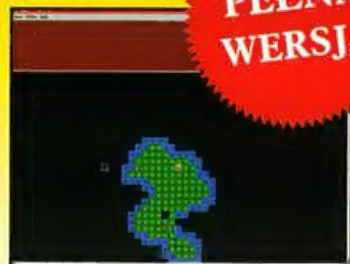
Klawiszologia

- Kursory** - sterowanie (uwaga, strzałka w górę włącza silniki!)
Ctrl - ogniaaa!
F1 - nowa muzyczka
Esc - cisza ma być!
F5-F8 - cheaty

PEŁNA WERSJA

Empire for Windows

Wymagania: zasadniczo dowolny PC



PEŁNA WERSJA

PEŁNA WERSJA GRY. Aaaa... to jedna z NAJ- KLASYCZNIJSZYCH gier strategicznych w historii nie tylko PC, ale i w ogóle wszystkich możliwych komputerów (sam grałem w to na C-64). Tzn. jest to remake tej klasyki, ale z równie ohydą grafiką jak pierwowzór :). AI komputera zaś dorównuje grafice... I wiecie co - to wszystko się NIE LICZY! Bo gra ma GENIALNĄ grywalność i nic na to nie poradzę (i nie zamierzam!). Ja wprowadzę wolę nieco inną, bardziej rozbudowaną wersję Empire (DeLuxe), ale każdemu, kto lubi turowe strategię, gorąco tę gierkę polecam. Tym bardziej że to pełna wersja, a nie demo. I do tego zajmuje śmiesznie mało miejsca na HDD.

Pearl Harbor: Strike at Dawn (Koch Media)



Wymagania: P2-266, 64 MB, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX

Taka strzelawka (moim zdaniem, całkiem niezłą) zaprawiona odrobiną symulacji. Japończycy atakują Pearl Harbor, my atakujemy ich. 18 MB na HDD. Dwie misje do przejścia. Szybkie, dynamiczne i wcale nie takie znów proste.

Downtown

Wymagania: P400, 64 MB, DirectX, Win 9x, wskazany akcelerator

Hmmm... troszkę ciężko to zdefiniować. Budujemy od podstaw siedzibę dla swoich ludzi itd. Hm... Settlers + Sims + SimCity? No, tak mniej więcej... Niestety twórcy nie dodali żadnej dokumentacji itp. Więc mogę powiedzieć tylko, że jest dość trudne, wygląda średnio i zajmuje ok. 25 MB na HDD.



PROGRAMY

Windows Media Player 7
 DirectX 8.0 dla Win9x/Me
 DirectX 8.0 dla WinNT/2000
 SciTech Display Doctor 6.53
 Protector Plus 200 7.1

BONUS

Bonus 1
 Bonus 2
 Taverna RPG
 Action Mag
 Cheat Machine Pl
 Emu Kounick
 Esensja
 RTS Area
 Speed Zone
 Adventure Zone
 Srebra WWW
 Sport Center
 Pomocna Dłoń
 FPP Zone
 FAQ
 ECTS - fotoreportaż

Smart CyberFly (XDYNE INC.)

Wymagania: P266, 32 MB, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Stalowa mucha w stalowej pajęczynie, atakowana przez stalowe pajaki (brakuje tylko Jima DiGriza, znanego jako Stalowy Szczur :)). A tak naprawdę, to jest to zmuszająca do myślenia gra logiczna, zasadami ogólnie zbliżona do "wilków i owiec". Tyle że w ładnej grafice. Macie aż 3 minuty (hm, hm) na uratowanie muchy. 10 MB na HDD.



INDEKS DEM

Aliens vs. Predator 2
 Codename: Outbreak
 Colobot
 Deer Avenger 4
 Downtown
 Empire for Windows
 Fishing Sim
 Kill 'Em All
 Kings Quest Remake
 Max Payne
 Pearl Harbor: Strike At Dawn
 Sheep, Dog 'N Wolf
 Smart CyberFly
 Toon Car PL
 Trials Of the Luremaster PL
 Ultimate Steroids

GANGSTERS - ORGANIZED CRIME

Ten tekst zawiera najświeższe informacje dotyczące gry Gangsters oraz informacje, którą pozwolą uporać się z głównymi problemami i pytaniami, jakie możesz mieć w związku z grą lub jej instalacją na komputerze.

Zawartość

- I. MINIMALNE WYMAGANIA
- II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE
- III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE
- IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY
- V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

I. WYMAGANIA MINIMALNE

KONIECZNE:
 Pentium 133
 16 MB RAM
 2 MB SVGA Video Card
 4x CD-ROM
 100% Windows '95, '98 & karta dźwiękowa

ZALECANE:
 Pentium 166
 32 MB RAM
 2 MB SVGA Video Card
 8x CD-ROM
 100% Windows '95, '98 & karta dźwiękowa

Oczywiście, aby grać, trzeba mieć CD Gangsters.

II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE

- PODCZAS GRY NIE WYJMUJ CD Z GRY Z NAPĘDU!

- Jeżeli zobaczysz ostrzeżenie: "Please check disk space, you need at least 50 MB free", upewnij się, że masz co najmniej 50 MB wolnej przestrzeni na HD. Trzeba ci też będzie dodatkowo wolnej przestrzeni na zapis gry (save).

- Gdy po raz pierwszy ją uruchomisz, ustawienia dźwięku zostaną pobrane z systemu w twoim komputerze (Windows). Jeżeli je zmienisz, gra zapamięta nowe i odtworzy podczas ponownego uruchomienia gry. Po wyjściu z pro-

gramu system wróci do właściwych mu ustawień.

- Jeżeli na ekranie zobaczysz komunikat: "Error... Sorry. Unable to start game as I can't access the direct draw driver. Please try 256 colour mode in 640 x 480, 800 x 600 or 1024 x 768", to z pewnością musiałeś przypadkowo uruchomić podczas gry w Gangsters inną ikonę na desktopie. Po prostu uruchom Gangsters ponownie, a wszystko powinno wrócić do normy.

III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE

GRA W TRYBIE MULTIPLAYER

- Grę Gangsters można uruchamiać w trybie multiplayer. Aby dokładnie dowiedzieć się, jak to zrobić, zajrzyj do pliku MplayerReadme pod plikietką Gangsters.

- Wykorzystanie SCENARIUSZA (SCENARIO) podczas gry w trybie MULTIPLAYER może przypaść w udziale jedynie GOSPODARZOWI (HOST). Aby to uczynić, zrób, co następuje:

Kliknij GAME OPTIONS. Zostaniesz przeniesiony cię do ekranu GAME OPTIONS SCREEN.

Na tym ekranie kliknij SCENARIUSZE (SCENARIOS). Zostaniesz przeniesiony cię do osiągalnych w trybie Multiplayer scenariuszy.

Kliknij nazwę scenariusza, a potem LOAD SCENARIO. Wrócisz na ekran GAME OPTIONS.

Kliknij OK, potwierdzając wybór. Wrócisz na ekran MULTIPLAYER.

Kliknij CREATE GAME. Szczegóły scenariusza wybranego przez GOSPODARZĄ zostaną przesłane do reszty graczy.

Wszyscy gracze powinni kliknąć JOIN GAME.

A potem START GAME, by rozpocząć rozgrywkę.

- Gry multiplayer nie da się uruchomić na wersjach pochodzących z rozmaitych krajów.

- Jeżeli masz jakiś tekst w skrzynce SESSION NAME, program sprawdzi, czy zamierzasz rozpocząć nową grę i czy nie są dostępne inne sesje.

- Aby załadować grę przez INTERNET, wszyscy gracze muszą mieć trwały adres IP.

- Do zamykania okienka Chat można używać klawisza [TAB].
 - Podczas grania w trybie MULTIPLAYER masz dostęp do opcji przyspieszania czasu (Accelerated Time). Pojawienie się wiadomości przeznaczonej dla któregoś z graczy zwolni zegar do normalnej prędkości. Czas można przyspieszyć, korzystając z klawiszy [<] i [>].

Uwaga!

Angielska instrukcja do Gangsters to ponad 100 stron... Dlatego tutaj zamieszczamy tylko jej wersję mini. Pełny tekst instrukcji (po polsku!) powiniście znaleźć za miesiąc dołączonym do Action Plus.

ścić ten ekran, kliknij uniesiony w górę kciuk.

- Grając w GANGSTERS, nie wyjmuj płyty CD z napędu!

- Na ekranie TUTORIAL zawarty będzie przegląd TUTORIALI. Sugerujemy, żeby przed wejściem w poszczególne scenariusze ćwiczebne zapoznać się z przeglądem.

- Liczba oprychów (Hoods) w twoim gangu zawsze dotyczy tych, którzy załatwiają dla ciebie jakiegokolwiek interesy.

- Zawsze miej kilku zapasowych oprychów na podorzędu.



IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY

Niektóre właściwości gry są albo nowe, albo warte wzmianki. Oto one:

- Po uruchomieniu gry (za pierwszym razem) pierwszym ekranem, widocznym w notatniku Szefa Gangu (GANG ORGANIZER), będzie tygodnik (NEWSPAPER). Ponadto zobaczysz okienko ukazujące status dyplomatyczny (Diplomatic Status) między tobą a szefami trzech pozostałych rywalizujących z twoim gangów. Aby oczy-

- Kliknięcie klawisza [SPACJA] na ekranie GANG ORGANIZER zmienia widok z CITY PLAN na ROOFTOP VIEW, i odwrotnie.

- Jeżeli jeden z twoich poruczników straci kilku oprychów i nie może już przywrócić posłuchu (REPEAT ORDER), poniesiesz poważne straty.

- Prawnik (LAWYER) i księgowy (ACCOUNTANT) NIE pokazują rezultatów, jakie przyniosły ich poprzednie zalecenia w notatniku Szefa Gangu (GANG ORGANIZER), będzie tygodnik (NEWSPAPER). Ponadto zobaczysz okienko ukazujące status dyplomatyczny (Diplomatic Status) między tobą a szefami trzech pozostałych rywalizujących z twoim gangów. Aby oczy-

- Księgowy pomoże ci ukryć większe ilości gotówki z nielegalnych źródeł dochodów (ILLEGAL INCOME).

- Możesz oczywiście spróbować robić to na własną rękę, ale doświadczonego księgowego podwoi twe zyski.

- Oprychowie, którzy najlepiej nadają się do prowadzenia przedsięwzięć, mają wysokie oceny w prowadzeniu interesów (BUSINESS) i w zdolnościach organizacyjnych (ORGANISATION).

- KOSZT rozkręcenia (SETTING UP) interesu rozkłada się na kilka tygodni potrzebnych do jego uruchomienia.

- Kolorowa skala pokazana wraz z mapą zmienia się od bieli do ciemnej zieleni. Biel to wartość najwyższa, ciemna zieleń najniższa, zaś kolory pośrednie to oczywiście wartości pośrednie.

- Gwiazdki pokazane przy oprychu w okienku Przedsięwzięć ukazują jego przeciętne zdolności w prowadzeniu interesów (BUSINESS), jak i jego zdolności organizacyjne (ORGANISATION).

- W oknie budynku (BUILDING WINDOW) tekst wskazuje stopień bezpieczeństwa danego miejsca.

- Nielegalne przedsięwzięcia pokazane są na mapie KOLOROWĄ GWIAZDKĄ. Przedsięwzięcia, którymi nie kieruje dany oprych, przedstawiono w postaci znaku zapytania na ROOFTOP VIEW ONLY.

- Bimbrownie (MOONSHINE STILLS) nie przynoszą bezpośredniej korzyści, ale produkują książeczkę dla lokali z nielegalnym wyszynkiem (SPEAKEASIES). Bez bimbru lokale zaczynają przynosić straty ("Do not make any profit. They produce LIQUOR for the SPEAKEASIES").

- W fałszerniach (COUNTERFEIT PRESSES) produkuje się fałszywe pieniądze (Counterfeit Money). Same w sobie nie przynoszą dochodu, ale rozprawdzają pieniądze przez sieć twoich przedsiębiorstw - wyprany szmal przekazujesz ogółowi. Dochód z przedsiębiorstwa wzrasta o 50 %.

- Pranie FAŁSZYWYCH PIENIĘDZY sprawia, że twoje przedsiębiorstwa stają się bardziej dochodowe, a to podwyższa ich wartość.

- Skradzione towary (STOLEN GOODS) można zdobyć w napadach rabunkowych (RAIDS), które są dokonywane z pomocą ciężarówek (TRUCKS).

Możesz pozbywać się tych dóbr tylko w przedsiębiorstwach określonego typu, takich jak miejsca handlu używanym towarem (PAWN-BROKER), domach aukcyjnych (AUCTION HOUSES) lub poprzez handlarzy antykami (ANTIQUA DEALERS). Sprzedaż kradzionych towarów podnosi ich dochodowość o 50 %.

- Niektóre przedsięwzięcia przynoszą straty w rejonach, gdzie cena ziemi jest wysoka (hale sportowe "GYMS", baseny "POOL HALLS", składowiska śmieci "JUNKYARDS").

- Eksport (EXPORT) przynosi straty - niewielkie, ale zawsze.

- Jeżeli oprych eksportujący dobra zostanie zabity, kierowca dostawi to-

war na miejsce przeznaczenia (port albo bocznica kolejowa), ale potem zniknie z pieniędzmi.

- Podczas wyborów (ELECTION) gracz otrzyma głosy (VOTES) obliczone na podstawie stopnia wrogości (HOSTILITY) w rejonie przezeń kontrolowanym. Głosy w rejonach zielonych (najniższy stopień niechęci) to poparcie 100%, głosy w rejonach białych to 0 %.

- W tygodniu roboczym kliknięcie ludzi w STREET VIEW ukaze przy nazwisku jego broń, jaką przy sobie nosi.

V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

- Kiedy po raz pierwszy wejdiesz do oddającego możliwości gry TUTORIALA, na tygodniku pokaże się okno dyplomacji. Na początku Tutoriala, Scenariusza czy normalnej gry pojawi się status dyplomatyczny pomiędzy tobą a pozostałymi Szefami Gangów.

- W Tutorialu 2 nie ma możliwości kliknięcia biura (Office) w trybie STREET VIEW. Kliknij [spację], by przejść do ROOFTOPVIEW, potem dwakroć ikonę biura. Kiedy zechcesz przejść do STREET VIEW, ponownie kliknij [spację].

- W Tutorialu 3 instrukcja odsyła do Tutoriala 1, by zobaczyć, jak się rozmieszcza broń. W Tutorialu 1 nie masz do czynienia z bronią, zatem zignoruj do sekcji WEAPONS w zasobach (RESOURCES) i zobacz, jak to zrobić.

- W Tutorialu 4 upłynie wiele czasu pomiędzy wysadzeniem w powietrze piekarni przez Sarę Flood a dotarciem do mostu przez Fidela Costę i Diona Murphy'ego. W tym czasie możesz się rozzejrzeć po mieście albo włączyć przyspieszenie czasu.

- W Tutorialu 4, kiedy Dion Murphy idzie ku skrzyżowaniu głównych ulic, w każdej chwili może się natknąć na nieprzyjacielskich oprychów. Jeżeli do tego dojdzie, możesz mu wydać rozkaz, by zabijał wszystkich jak leci.

- Scenariusze w SINGLE PLAYERZE rozgrywasz jak normalne gry. Gracz wygrywa, eliminując rywali, po czym zostaje burmistrzem lub przechodzi do działalności wyłącznie legalnej. Celem każdego scenariusza w trybie multiplayer jest wyłącznie eliminacja rywali.

- Domyślne ustawienia nazw zespołów w nieanglojęzycznych wersjach gry zmieniono na imiona poruczników.

- W magazynie (Warehouse) można przechowywać do 300 baryłek bimbru (LIQUOR) lub kradzionego towaru (STOLEN GOODS) plus do 30 paczek fałszywych pieniędzy.

- Guzik CD TRACKS aktualnie oznaczano jako CD PLAYER.

KLAWISZOLOGIA

Notatnik Szefa Gangu (GANG ORGANIZER)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Sekcja poruczników	[F1]
Sekcja księgowości	[F2]
Sekcja prawników	[F3]
Sekcja dyplomacji	[F4]
Tygodnik	[F5]
Wykresy	[F6]
Mapki miasta	[F7]
Opcje gry	[F8]
Zmieniaj City Plan/Rooftop view	[Space]
Porucznik 1	1
Porucznik 2	2
Porucznik 3	3
Porucznik 4	4
Porucznik 5	5
Porucznik 6	6
Porucznik 7	7
Porucznik 8	8
Otwórz tablicę ogłoszeń	[C]
Sekcja oprychów	[H]
Sekcja pojazdów	[V]
Sekcja broni	[W]
Potwierdź	[Return/Enter]
Cofnij	[Escape]
Ładuj grę	[CTRL+L]
Zapisz grę	[CTRL+S]
Wiadomości (tryb Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij Chat Window (Multiplayer only)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

Tydzień roboczy (THE WORKING WEEK)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Pauza	[P]
Plan miasta	[Insert]
Rooftop View (widok z dachu)	[Home]
Widok ulic (Street View)	[Page Up]
Zmień Street View/Rooftop View	[Space Bar]
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 1	1
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 2	2
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 3	3
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 4	4
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 5	5
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 6	6
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 7	7
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 8	8
Przyspiesz bieg czasu o jedną działkę	[>]
Zwolnij bieg czasu o jedną działkę	[<]
Usuń/zastąp budynki	[B]
Wykończ porządek uliczny	[F1]
Pogwałć porządek uliczny	[F2]
Zakłóć porządek uliczny	[F3]
Przejdź do porządku ulicznego	[F4]
Zamknij porządek uliczny	[Escape]
Pokaż wiadomości z pola walki	[F5]
Pokaż wiadomości gangsterów i policji	[F6]
Pokaż wiadomości, których nie odebrałeś	[F7]
Pokaż nadchodzące wiadomości wg ich ważności	[F8]
Wiadomości (tylko Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij okno Chat (tylko Multiplayer)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

INSTRUKCJA DO WORMSÓW

Instalacja gry Worms

UWAGA!!!

1. Gra NIE współpracuje z systemami Windows NT, Windows 2000 i Windows ME.

2. Przygotowany przez nas programik pozwala uruchomić grę bez dźwięku. (Jeśli dźwięk nie działa, należy grę skonfigurować ręcznie.) W zamieszczonym poniżej opisie znajduje się instrukcja obsługi tego programiku.

3. Z tej instrukcji należy skorzystać również wówczas, gdy nie zadziała przygotowany przez nas programik instalacyjny.

Korzystanie z programu instalacyjnego

Po włożeniu płyty do napędu powinno automatycznie uruchomić się menu instalacyjne. Jeśli tak się nie dzieje, należy uruchomić z płyty CD z grą program menu.exe.

Jeśli chcesz zagrać w grę Worms, musisz najpierw podmienić pliki startowe autoexec.bat i config.sys. Operację wykonujemy za pomocą przycisku "Podmień pliki systemowe" w menu.

(W przypadku gdy chcesz, aby gra uruchomiła się z dźwiękiem, musisz sięgnąć do dokumentacji posiadanej karty muzycznej, skopiować na dysk twardy odpowiednie sterowniki i ręcznie zmodyfikować pliki startowe.)

Po zamianie plików należy zrestartować komputer. Proszę pamiętać o zamknięciu wszystkich programów i zapisaniu wszystkich danych.

Po restarcie komputera pojawią się dwie pozycje do wyboru: Windows i Worms. Za pomocą klawiszy kursorów należy wybrać drugą pozycję, czyli Worms.

Jeśli jest to pierwsze wystartowanie gry, zostanie uruchomiona instalacja. Nie zmieniajcie nazwy i położenia katalogu gry.

Po instalacji program uruchomi się i można zaczynać zabawę.

Po zakończonej grze, jeśli chcesz przywrócić system do pierwotnego stanu, musicie po wejściu do Windows ponownie uruchomić menu z płyty, a następnie wybrać opcję "Przywróć pliki systemowe" - program przywróci pierwotne wersje plików startowych, a jednocześnie zabezpieczy zmienione przez was pliki autoexec.bat i config.sys. Teraz należy ponownie zrestartować komputer i można swobodnie pracować.

Problemy, jakie mogą się pojawiać przy instalacji gry Worms

1. Kłopoty z niektórymi napędami CD-ROM.

Na początku instalacji może pojawić się komunikat o wystąpieniu błędu odczytu z napędu. Problem występuje najczęściej w maszynach z dwoma napędami optycznymi (np. CD-ROM i DVD lub CD-ROM i CD-RW). W przypadku pojawienia się komunikatu o braku gotowości dysku X (gdzie X to litera, jaką jest oznaczony napęd CD, do którego jest włożona gra) należy wybrać opcję "Zrezygnuj", naciskając na klawisz literkę [Z]. Dalsza instalacja przebiegnie już bezproblemowo.

2. Uruchomienie gry w systemie Windows.

Czasami mogą wystąpić problemy z uruchomieniem gry w systemie Windows 95/98. Gra zawiesza się po naciśnięciu przycisku START. W takiej sytuacji musicie skorzystać z przygotowanego przez nas menu. Aby gra działała w DOS-ie, należy zainstalować sterowniki myszy, napędu CD-ROM (tym zajmie się nasze menu) i zdefiniować ustawienia karty dźwiękowej. Jeśli posiadana przez was karta wymaga specjalnych sterowników dla trybu DOS, musicie je również zainstalować.

Ręczne konfigurowanie Wormsów w trybie DOS

1. Sterowniki CD-ROM.

Sterownik powinien znajdować się na dyskietce dołączonej przez producenta napędu CD.

2. Sterowniki i ustawienia karty dźwiękowej.

Najpierw sprawdźcie w dokumentacji karty dźwiękowej, czy wymaga ona specjalnych sterowników do pracy w trybie DOS. Jeśli tak, powinniście umieścić je na dysku twardym. Następnie sprawdźcie, czy wasza karta jest kompatybilna z kartą serii SoundBlaster lub Gravis Ultrasound. W sytuacji gdy jest kompatybilna, w dokumentacji powinniście znaleźć sposób ustawienia jej parametrów w pliku AUTOEXEC.BAT.

3. Sterownik myszy.

Z płyty, na której znajduje się gra, z katalogu EXTRAS kopiujecie katalog MOUSE na dysk twardy. Znajduje się tam uniwersalny sterownik myszy.

4. Edycja config.sys.

Najpierw powinniście wykonać kopię plików startowych autoexec.bat i config.sys. Potem możecie przystąpić do ich edycji.

Najszybciej w Windows można to zrobić poprzez uruchomienie edytora konfiguracji systemowych. Trzeba nacisnąć przycisk START, wybrać opcję Uruchom... i wpisać komendę SYSEDIT. Ukaze się okienko z otwartymi plikami konfiguracyjnymi. Najpierw powinniście przystąpić do edycji pliku config.sys, który będzie miał następującą postać:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
(Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

DOS=HIGH,UMB

STACKS=9,256

Następnie należy uruchomić sterownik CD-ROM. Poniżej podajemy przykładową linię dla sterownika z nazwą cd.sys, umieszczonego na dysku C, w katalogu CD-ROM. Oczywiście należy wpisać tu odpowiedni katalog i nazwę sterownika, który macie.

DEVICE=C:\CD-ROM\CD.SYS /D:CD01

Po wykonaniu odpowiednich zmian zapisujecie plik.

5. Edycja autoexec.bat.

Następnie edytujecie plik autoexec.bat. Powinien wyglądać następująco:

@ECHO OFF

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\WINDOWS\;C:\WINDOWS\COMMAND;
(Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

LHC:\MOUSE\MOUSE.COM (Należy wpisać odpowiedni katalog.)

W tym miejscu podajecie ustawienia karty dźwiękowej i jeśli zachodzi taka potrzeba, ładujecie odpowiednie sterowniki. Jeśli karta jest zgodna z SoundBlaster, w pliku konfiguracyjnym powinna znaleźć się linia SET BLASTER=, Poniżej podajemy przykładową linię:

SET BLASTER=A220 I5 D1

gdzie odpowiednie parametry oznaczają: A= numer I/O, I= przerwanie IRQ, D= kanał DMA. Sposób ustawienia tych parametrów i ewentualnego załadowania dodatkowego sterownika powinien być podany w dokumentacji karty.

Następnie w pliku powinna znaleźć się komenda uruchamiająca napęd CD i przypisująca mu odpowiednią literkę.

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:CD01

Po zmianie tego pliku zapisujecie go, zamkacie edytor oraz komputer za pomocą opcji Uruchom ponownie... w trybie MS-DOS.

Restartujecie komputer i wpisujecie komendy:

CD WORMS

WORMS

I gracie. Po wykonaniu tych czynności restartujecie komputer i po powrocie do Windows najpierw przenosicie do jakiegoś osobnego katalogu zmienione pliki startowe, autoexec.bat i config.sys, a następnie przywracacie oryginalne z wcześniejszej wykonanych kopii. Gdy będziecie chcieli ponownie zagrać, pamiętajcie, aby zamienić pliki startowe z tymi, które zostały wyedytowane wcześniej.

Tabela błędów

1. Błąd

Po uruchomieniu programu instalacyjnego pojawia się komunikat o niemożności odczytania napędu CD-ROM.

Przyczyna - W komputerze znajdują się dwa (lub więcej) napędy optyczne (CD-ROM, CD-RW, DVD).

Usunięcie - W zależności od języka, w jakim się pojawia komunikat, naciśnij klawisz [Z] (Zrezygnuj), gdy komunikat jest po polsku, lub [I] (Ignore), gdy komunikat jest po angielsku. Po wykonaniu tej czynności dalsza instalacja powinna przebiegać bez kłopotów.

2. Błąd

Gra działa, ale nie ma dźwięku.

Przyczyna - Ze względu na dosyć dużą różnorodność kart dźwiękowych nie udało się opracować uniwersalnego "instalera" stosownych sterowników.

Usunięcie - Korzystając z instrukcji, dokumentacji i sterowników dołączonych do karty dźwiękowej przekonfiguruj pliki startowe autoexec.bat i config.sys. Pamiętaj o zrobieniu kopii oryginalnych i zmienionych plików.

3. Błąd

Po instalacji Wormsów przestały działać niektóre programy.

Przyczyna - Na niektórych maszynach po uruchomieniu gry Windows zmienia literę, pod jaką jest widziany CD-ROM na [Q].

Usunięcie - Należy ręcznie przywrócić właściwą literę napędu. Start=>Ustawienia=>Panel sterowania=>System=>Menedżer urządzeń=>CD-ROM. Następnie po otwarciu tej kategorii należy wskazać napęd i wybrać pozycję "Właściwości". Gdy otworzy się okienko w zakładce "Ustawienia", wybierz na dole, pod jaką literą ma być widziany napęd. Po przywróceniu odpowiedniej wartości programy, które nie chciały działać, powinny ruszyć.

Po uruchomieniu gry pojawia się krótki filmik, który można ominąć naciskając [Escape]. Po nim wyświetlane jest menu z następującymi opcjami:

A. PLAY GAME

Przenosi nas do menu wyboru drużyny. Należy wybrać od dwóch do czterech składów (w ostatnim przypadku w każdym składzie mogą być po cztery roba-

le). Teraz można wybrać tryb rozgrywki: League (po każdym meczu komputer zapisuje wyniki) lub Friendly (bez zapisywania). Po załadowaniu tych formalności pojawia się menu wyboru planszy. Zostaje ona wygenerowana automatycznie. Jeśli się nie podoba, wystarczy jej nie zaakceptować, a gra stworzy inną. Można też wpisać jakąkolwiek nazwę dla planszy, może być nazwisko rodowe babci - gra wtedy opracuje jedyną w swoim rodzaju mapę. Po zaakceptowaniu wystarczy już tylko... wygrać. (A o tym, jak tego dokonać, za dłuższą chwilę.)

B. TEAM ENTRY

Zakładka Team entry służy do tego, aby móc nadać robotom własne imiona i stworzyć swoją drużynę. Standardowo w Wormsach istnieje już gotowe do gry robale, które można od razu wybrać, pomijając tę opcję, ale o wiele przyjemniej się gra wtedy, gdy strzelamy do znajomych. :)

Kilka faktów:

1. Wszelkie wyniki drużyny są zapisywane w rankingach. W każdej chwili możecie zobaczyć, jak wasza drużyna spisyuje się na tle innych.
2. Można stworzyć kilka drużyn - zarówno prowadzonych przez gracza (HUMAN), jak i komputer (CPU).
3. Gdy tworzymy drużynę kierowaną przez komputer, można wybrać jeden z trzech stopni trudności.
4. Można również ustalić początkową energię dla robali. Im większą liczbę się wpisze, tym odporniejsi będą nasi (bądź komputera) podopieczni.
5. Pierwszy robał w drużynie staje się automatycznie jej kapitanem. Naciśnięcie [Shift] + [Delete] kasuje imię naznaczonego gracza.

C. OPTIONS

1. GAME OPTIONS

* Move time - czas, którym dysponuje robał na oddanie strzału. Przy pierwszej grze zalecana jest ostatnia opcja, aby dobrze zaznajomić się ze sposobem poruszania się po planszy.

* Round required to win - liczba rund, z których gracz musi wyjść zwycięsko, aby wygrać. Wybór jest niewielki (1 lub 2), ale radzimy się zastanowić, gdyż - uwaga! - gra uzależnia i ustawienie "2" może ją przedłużyć do o wiele za wcześniejszej pory.

* Round time - czas na całą rundę, od 5 minut do nieskończoności (tj. do momentu, gdy na planszy zostanie tylko jedna drużyna). Po upływie tego czasu komputer uznaje wynik jako remis, chyba że ustawiliście wcześniej "szybką śmierć" (o której za chwilę).

* Worm placing - czyli po prostu stwierdzenie, czy umiejscowienie robali na planszy ma być automatycznie wybrane przez komputer, czy każdy gracz będzie mógł to zrobić sam.

* Number of land mines - liczba min (więcej o nich w opisie broni), które zostaną rozrzucone po planszy. Są dość trudne do zauważenia, więc większość początkujących woli grać bez nich.

* Automated action replay - włączcie tę opcję, jeśli chcecie zobaczyć powtórkę efektywniejszych zagrań. Pamiętajcie, że

każdy ruch możecie zobaczyć na powtórce, naciskając klawisz R.

* Round time displayed - ustala, czy na górze ekranu gracz będzie mógł zobaczyć czas pozostały do końca rundy.

* Sudden death mode - wcześniej wspomniany tryb "szybkiej śmierci". Gdy jest włączony, po upływie czasu przeznaczanego na rundę wszystkie robale mają po jednym (!) punkcie energii, więc pierwsze, choćby najmniejsze obrażenie je zabija.

* Banzai mode - tylko dla szaleńców. :) Powoduje, że każdy wybuch ma siłę dynamitu. Jeśli ktoś lubi lekki chaos i robale latające po całej planszy, to ta opcja jest dla niego.

* Action tracking mode - przy włączonym gra automatycznie pokazuje to miejsce na planszy, w którym aktualnie się coś dzieje (np. wybuch). Gdy się go wyłączy, pozostaje ręczna kontrola za pomocą myszki.

* Clear League Statistic - kasuje wyniki drużyn. Nie ma co więcej tłumaczyć.

2. WEAPON OPTIONS

W tym menu można ustalić pojawianie się broni. Proponujemy się nad tym dobrze zastanowić, gdyż w dużym stopniu determinuje to rozgrywkę. Można więc ustalić liczbę możliwych użyć broni w grze (od niemożności wykorzystania broni do braku ograniczeń). W trakcie gry na planszę spadają dodatkowe skrzynie ze specjalnymi broniąmi (jak choćby Killer Sheep), co również można wyłączyć.

Mala porada: jeśli gracie z kimś unikającym walki, chowającym się i atakującym z ukrycia, zalecamy wyłączyć teleport i jak najbardziej utrudnić dostęp do broni, które mogą służyć do "okopania się".

3. LOAD/SAVE OPTIONS - mam to tłumaczyć?

4. AUDIO OPTIONS - opcje ustawiania głośności, jakości itd. dźwięku.

5. VIDEO OPTIONS

* FIVV - możliwość wyłączenia filmików (ale po co? :)).

* Buffering przy włączeniu tej opcji ekran będzie się płynnie przewijał. Polecamy, o ile masz komputer, a nie kalkulator. :)

6. CREDITS - tzw. "lista płac", czyli komu zawdzięczacie tę grę.

7. WORM RANKINGS - wyświetla ranking robali. Coś tłumaczyć?

8. EXIT - wyjście z gry. Używać jak najrzadziej! :)

JAK SIĘ PORUSZAĆ I STRZELAĆ

Pelzanie po planszy odbywa się za pomocą klawiatury, a konkretnie kursorów. Naciskając klawisze [Enter]/[Return] można skoczyć, przy której to czynności zalecamy szczególną uwagę, gdyż nietrudno o utratę kontroli nad robalem. Jeśli spadnie w przepaść czy choćby trochę się zrani, tracimy turę. Strzelanie zaś to kwintesencja gry. Gdy już robał jest w odpowiednim miejscu, należy ustawić odpowiednio

celownik (kursorami góra/dół) i w zależności od specyfikacji broni - przytrzymać spację. Żeby nie strzelać wciąż z tej niebezpiecznej bazooki (najpopularniejsza broń, standardowo robał trzyma ją w ręku), można czasem zmienić rodzaj broni. Gracze ceniący szybkość czy też preferujący klawiaturę mogą korzystać z klawiszy funkcyjnych, cała reszta może kliknąć prawym przyciskiem myszy. Wysunie się menu, z którego można wybrać dowolną dostępną broń, klikając ją LPM. A oto, co można wybrać, czyli wreszcie mięsko - opis broni!

1. **Bazooka** (klawisz F1). Najsłynniejsza broń. Przy strzelaniu należy brać poprawkę na grawitację i wiatr. Przy bezpośrednim trafieniu zabiera mnóstwo punktów życia. Nie jest raczej zalecana na bliskie odległości ze względu na zasięg wybuchu. Jak zdecydowana większość broni, uszkadza teren, w który trafi.

2. **Homing Missile** (dwa razy naciśnięty klawisz F1). Rakietą kierowaną. Należy wskazać punkt, w który rakietka ma trafić, i wystrzelić ją w powietrze. Najłatwiejszą taktyką jest zaznaczenie wrogiego robala (który nie może być ukryty, gdyż rakietka na pewno nie trafi w ciasną szczelinę) i strzał w powietrze. Nie trzeba brać poprawki na wiatr.

3. **Grenade** (F2). Trajektorja lotu tej dwóch następnych broni również nie jest determinowana przez wiatr. Granat wybuchu po upływie kilku sekund (co można ustawić klawiszami od 1 wzwyż albo + i -).

4. **Cluster Bomb** (2 x F2). Działa podobnie jak granat, ale przy wybuchu dzieli się na 5 odprysków.

5. **Banana Bomb** (2 x F2). Można ją dostać tylko wtedy, gdy ją zbierzemy z planszy. Zastępuje wtedy Cluster Bomb, działając zresztą podobnie, ale o wiele bardziej śmiertelnością.

6. **Shotgun** (F3). Po prostu strzelba. Wymaga niemal punktowego celowania, ale przynajmniej używając jej, nie trzeba się przejmować grawitacją ani wiatrem. Jest jedyną bronią w grze, której można użyć dwukrotnie w jednej turze.

7. **Uzi** (2 x F3). Nie wyobrażam sobie, żeby ktoś nie znał działania tego narzędzia. Pamiętajcie, żeby używając jej, nie puścić spacji do końca rundy!

8. **Minigun** (2 x F3). Kolejna specjalna broń, dostępna tylko w porzucanych na planszy skrzyniach. Od Uzi różni się praktycznie tylko tym, że jest naprawdę śmiertelnością.

9. **Fire Punch** (F4). Każdy, kto grał w Mortal Kombat, zna cios zwany uppercutem. To jest mniej więcej podobne. Używając tylko przy "fizycznym" kontakcie z wrogim wormem, zwłaszcza po to, żeby go wyrzucić poza ekran bądź nakarmić nim rekiny (wiem, nie widać ich, ale one tam są!). Aha, użyć go można też do zła-pania skrzyń ze specjalnymi broniąmi...

10. **Dragon Ball** (2 x F4). Nie wiem, czy fani tej popularnej mangi mogą zacierać ręce, gdyż sam jej nie oglądałem i nie wiem, czy stworzona przez robala kula energii, którą można trafić przeciwnika z bliskiej odległości, ma coś z nią wspólnego.

11. **Dynamite** (F5). Bardzo efektywna i efektywna broń. Dynamitu nie można rzucić (a nuż lont zgaśnie?), tylko zostawić. Lont nie jest długi, więc na ucieczkę robał

ma tylko parę sekund. Najlepiej tę czerwoną laskę postawić (hmmm), gdy w pobliżu znajduje się spora liczba wrogich robali, gdyż każdy może stracić po eksplozji 75 punktów życia. Dynamit może też być zrzucany z krawędzi przepaści.

12. **Landmine** (2 x F5). Broń raczej słaba, używana do bardziej strategicznych celów. Wybuchu tylko wtedy, gdy w pobliżu znajduje się robał. Teoretycznie może zabrać 50 punktów, ale w praktyce rzadko się zdarza, żeby obrażenia przekroczyły 30.

13. **Sheep** (2 x F5). Pechowa (bo trzynasta) broń. I to nie tylko dla przeciwników, niestety. Jest niezwykle rzadka i cenna, lepiej żeby była używana przez doświadczonych graczy. Wypuszczoną owcę należy zdetonować spacją, gdy znajduje się w pobliżu wrogiego/ich robala/i, w przeciwnym wypadku wybuchnie sama po upływie paru sekund. Uwierzyć - lepiej nie być w pobliżu! :)

14. **Airstrike** (F6). Broń łatwa, miła i przyjemna w użyciu. Należy naznaczyć miejsce, które ma być zbombardowane. Używać na odkryte wrobie robale.

15. **Teleport** (2 x F6). Dzięki niemu można się przedostać (kosztem tury) do dowolnego miejsca na planszy. Wystarczy kliknąć.

16. **Blowtorch** (F7). Ta i następna broń służy zwykle do "okopania się". Można jej używać w 6 kierunkach (poza pionowymi).

17. **Drill** (2 x F7). Młot pneumatyczny - działa identycznie jak poprzednia broń, tyle że pionowo w dół, zamiast na boki.

18. **Bungee** (F8). Wiadomo, jak działa w życiu, a w Wormsach? Bez strachu, zadziała po uruchomieniu dopiero wtedy, gdy będziecie chcieli zejść z krawędzi. Fajna zabawka, ale w porównaniu do...

19. **Ninja Rope** (2 x F8). ...mało efektywna. Lina pozwala na o wiele swobodniejsze bawienie się w Tarzana... tj. w ninję. Dzięki niej można się dostać do niemal każdego elementu planszy.

20. **Griders** (F9). Metalowa belka (nie śmieciecie się, nie znam technicznej nazwy), służyć może wielu celom, między innymi okopaniu się (nie polecamy!) i stworzeniu mostka do trudno dostępnych miejsc. Po wybraniu gridera można go obrócić za pomocą LPM i umiejscowić (tylko nad "czystym" podłożem) za pomocą spacji.

21. **Skip go** (2 x F9). Pominięcie własnej tury. Używać w sytuacjach beznadziejnych.

22. **Kamikaze** (F10). Czy warto się poświęcać? Gracz musi sam ocenić, gdyż wrogi robał po zderzeniu z Kamikaze (w przeciwieństwie do robala popielniającego seppuku, Kamikaze jest użyteczny) traci tylko 30 pkt. życia...

23. **Surrender** (2 x F10). CO? Poddanie się?! Bohaterowie się nie poddają!

24. **Prod** (F11). Uderzenie zaklasyfikowane jako najniebezpieczniejsze przez 23 ogólnowiatowy zlot anemików. Nie zadaje w ogóle obrażeń. Przy naciśnięciu spacji gracz powinien mówić przeciągle "noo poooooośń się!". Naturalnie, o ile masz w tej grze dźwięk, czego szczerze życzę.

Uwaga!

Jeśli dźwięk nie działa, nie jest to wada techniczna płyty. Prosimy ręcznie konfigurować opcje dźwięku. Nie dajemy gwarancji, że dźwięk zadziała, ponieważ jest to gra DOS-owa.

Czasopismo komputerowe

PCFormat

www.pcformat.com.pl

PCFormat
Super
Test
Głośniki
z subwooferem

Na płycie CD
w numerze październikowym

Wielka ilustrowana Encyklopedia Powszechna wydawnictwa Gutenberga

- » Reprint największej w Polsce 22-tomowej encyklopedii powszechnej.
- » Około 100 000 haseł.
- » Ponad 4500 ilustracji.
- » Około 300 tabel i wykresów.
- » Wartość rynkowa wydawnictwa na płycie CD: 160 złotych.

Pomysł na peceta

Wyrafinowany komputer od środka i na zewnątrz

1. Cichy pecet
2. Projekt obudowy
3. Dostrajanie Windows (tematy, powłoki, karnacje)

Pełne wersje CD#2:

EON Studio - Personal Edition

Kompletny pakiet do tworzenia interaktywnych symulacji w 3D.

Zone Draw 3

Stwórz wizytówki, okładki na płyty CD, ulotki, kartki z życzeniami i inne projekty.

Swish 1.52

Tworzenie animacji Flasha.

TopStyle 1.52

Udoskonal swoje strony WWW stosując arkusze stylów.

ASCToHTML

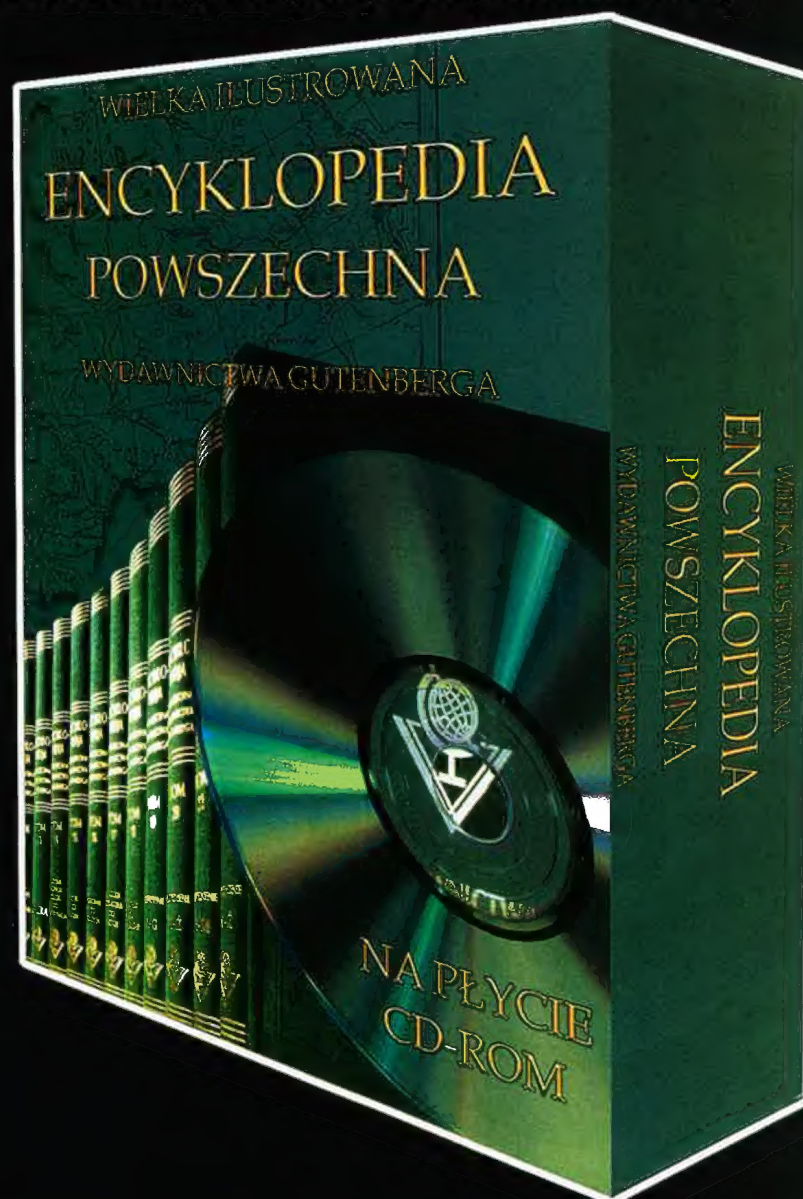
Szybko przekonwertuj tekst w dokument HTML.

ShyFile 2.0

Zabezpiecz swoje dane na dysku i korespondencję e-mail.

FileSpread 1.0

Szybka wymiana danych między komputerami w sieci.



ECTS, EIDOS, EA...

Zadanie, jakie 27 sierpnia bieżącego roku dostała nasza ekipa uderzeniowa, było proste: udać się do Londynu i meldować o wszystkich przejawach aktywności firm uznawanych powszechnie za parające się elektroniczną rozrywką. Teoretycznie nic trudnego, bo w dniach od 2 do 4 września większość z nich zebrała się w jednym miejscu, by uczestniczyć w wydarzeniu znanym od lat jako ECTS, jednak z roku na rok coraz więcej z nich przenosi się poza teren targów, przygotowując własne - w dodatku zamknięte - konferencje. Ale nie z takimi problemami sobie już radziliśmy, więc i tym razem zarówno na pokazy EIDOS-u, jak i Electronic Arts wejściówki zdobyliśmy. A jak było? Czytajcie, a wszystkiego się dowiecie!

■ Tim

Tegoroczna operacja rozpoczęła się wieczorem dnia następnego, czyli 28 sierpnia. Wtedy to właśnie przybyliśmy do mieszczącego się w podlondyńskiej miejscowości Bagshot (nazwa coś dziwnie przywołująca na myśl pewne dzieło o magicznych pierścieniach...) Pennyhill Park Hotel. W tym bowiem miejscu - bardzo zresztą cichym, niezwykle malowniczym i nie mającym nic a nic wspólnego z komputerami - EIDOS postanowił przeprowadzić w tym roku konferencję. Najwidoczniej zeszłoroczny alarm przeciwpożarowy (na szczęście tylko ćwiczebny, ale ewakuować i tak się wszyscy musieli!) zniechęcił firmę do poprzedniej lokacji. A szkoda, bo była jeszcze ładniejsza! Tyle że w natłoku zajęć nie bardzo miało się na podziwianie widoków z okien, więc drobne różnice w okolicy nikomu snu z powiek nie spędzały. Czego jednak nie można powiedzieć o kolacji i późniejszych drinkach inauguracyjnych.

EIDOS Emotion

Tak została nazwana ta impreza - zresztą wybrano ją (nazwę) niezwykle trafnie, bo faktycznie emocji dostarczyła nam co niemiara! I to nie tylko za sprawą wspomnianych przed chwilą drinków, bo te podawano w końcu tylko wieczorami. Tak, tak - wieczorami - bo całość trwała prawie dwa dni - a w każdym razie dwie noce. Ponieważ jednak w nocy niewiele się właściwie działo (przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe), pozwolę

sobie pominąć w opisie ten wycinek czasu, przechodząc od razu do poranka dnia następnego, kiedy to rozpoczęła się główna część konferencji. A zaczęła się ona od spędzenia wszystkich zebranych do sali konferencyjnej i wygłoszenia przy tej okazji przemówienia. O tych będzie jednak na końcu, na razie najważniejszy jest dla nas fakt, że na koniec przemówienia podzielono wszystkich na kilka grup, przydzielono każdej opiekuna i puszczo-

no na pokoje, w których czekali biedni ludzie oddelegowani przez swoich szefów do prezentowania gier. No, nie dosłownie oczywiście - ale jeśli ktoś musi dziesięć razy dziennie mówić o tym samym, a później jeszcze odpowiadać na pytania... taa, do najmilszych rzeczy to raczej nie należy. Zawsze przy średnio w niektórych miejscach działającej klimatyzacji... "Zwiedzający" mieli przynajmniej ten komfort, że co pół godziny zmieniali miejsce pobytu! Zresztą te półgodzinne odstępy były bodajże największą (i chyba najlepszą) zmianą, jaką w organizacji konferencji wprowadzono! Czasu spokojnie wystarczyło na w miarę dokładne przedstawienie najważniejszych cech gier oraz parę pytań, co w zupełności pozwalało na wyrobienie sobie o niej własnego zdania. Nie było zaś czasu na przydługawe granie



mające wypełnić czas - ograniczano się tylko do rzeczy naprawdę istotnych, co zresztą wyszło konferencji tylko na zdrowie!

Oczywiście pomiędzy kolejne prezentacje wpleciono jakiś poczęstunek na śniadanie, jakiś lunch czy herbatkę. No i kawę, bo bez kafeiny przestawało się już w którymś momencie rozumieć, o co im wszystkich chodzi - co za dużo, to nie zdrowo! Nie zabrakło również paru wolnych chwil na przywrócenie się do porządku. Po paru godzinach wrażeń było to jak najbardziej na miejscu. A później już tylko przemówienie kończące, z którego wynikało, że EIDOS wprawdzie ma się źle, ale już z dołka wychodzi, że wydawać będzie praktycznie na wszystkie liczące się konsole, choć Larę ujrzymy dopiero za rok. Jak się jednak okazało, z tą Larą było nieco inaczej, bo jej obecność (a właściwie wcielającej się w jej postać modelki) była największą atrakcją tej konferencji! Mówcie, co chcecie, ale jeśli na widok jej ciała opiętego jedynie lśniącym czarnym kombinezonem nie bije wam szybciej serce (i nie jesteście dziewczyną!), to coś jest z wami nie tak! Heh... takiego widoku się po prostu nie zapomina!

Lara poprowadziła wszystkich na kolację, która wraz z atrakcjami towarzyszącymi (niestety Lara bardzo szybko się gdzieś ulotniła...) kończyła tegoroczną konferencję. Nie pozostało nam już nic innego, jak złapać parę godzin snu, a rankiem następnego dnia (czyli 30 sierpnia) powrócić do bazy wypadowej w Londynie i powoli przygotowywać się do następnej akcji, którą była zaplanowana na 1 września o godzinie 14 konferencja...

Electronic Arts

Miała miejsce pod Londynem, ale tym razem nie w hotelu, a w angielskiej siedzibie EA, robiącej zresztą już z zewnątrz całkiem pozytywne wrażenie, zwłaszcza po zapadnięciu zmroku i przy włączonych kolorowych reflektorach. Nie da się ukryć, że kolorowym światłom w grach jeszcze trochę do rzeczywistości brakuje. No ale nie byliśmy tam po to, by podziwiać kolorowe oświetlenie, tylko gry. Tych było zaś sporo i to - podobnie jak to miało miejsce w przypadku



Niemcy-Anglia 1:5

Pojedynek ten miał być - za sprawą całkiem dużego ekranu, na którym wyświetlano transmisję - jedną z atrakcji tego wieczoru. I faktycznie - był! Takiego wyniku nikt się nie spodziewał! Bo i zaczęło się od jęku zawodników i paru okrzyków radości ze strony gości z Niemiec. Ale to, co stało się później, przeszło wszelkie oczekiwania! Było niesamowite! Już przy stanie 2:1 czuć było uroczystą atmosferę, a co dopiero działo się później! Stanowiska z prezentowanymi grami świeciły pustkami, a kto tylko mógł, szukał sobie miejsca albo przed wspomnianym wielkim ekranem umieszczonym na zewnątrz, albo w sali EA Sports, gdzie umieszczono ekran niewiele mniejszy. I te komentarze w rodzaju "jeszcze jeden!" i następujące niewiele później okrzyki niedowierzania, gdy ten kolejny gol stawał się faktem! Co tu dużo mówić - mimo iż gry prezentowane w siedzibie EA wcale nie były, to właśnie mecz i reakcje ludzi oglądających go robiły największe wrażenie. Cóż, tak to już jednak jest, gdy uczestniczy się w historycznym wydarzeniu - o niewielu z tamtych gier będzie się za dwa lata mówić, a mecz wejdzie na trwałe do historii. Z czego wszyscy zdawali sobie sprawę i entuzjastycznie się cieszyli - a my razem z nimi. I to nie tylko z powodu osobistych sympatii - bo nawet gdyby były inne, jakieś tam resztki instynktu samozachowawczego jeszcze się u nas ostały.



EIDOS-u - na praktycznie wszystkie platformy sprzętowe, gdyż jedynym nieobecny był GameCube. Choć gry tych dwóch dystrybutorów klasą praktycznie się nie różniły (przynajmniej w tym sensie, że i tu, i tu parę hitów się znalazło), sama ich prezentacja...

Nawet nie chodzi o widoczny już na pierwszy rzut oka fakt, że EIDOS prezentował swoje tytuły na wielkich plazmowych telewizorach, a EA na małych monitorach ciekłokrystalicznych - nie to jest w końcu najważniejsze. Przy parokrotnie większej liczbie uczestników impreza EA bardzo szybko przekształciła się w jedną wielką kottowaną, a plan poszedł w rozpyskę, zanim jeszcze zjawili się wszyscy zaproszeni. Po prostu chaos w najczystszej postaci!

Ale - paradoksalnie - miało to i swoje dobre strony. Bo zamiast piętnastominutowych migawek ze wszystkiego, co tylko można, mieliśmy czas, by po pierwszym spojrzeniu wytypować parę najbardziej obiecujących tytułów, a następnie spędzić przy nich nie kilka a kilkadziesiąt minut, przemieszczając się co jakiś czas w stronę stołów z poczęstunkiem i napitkiem (na który składał się nie tylko sok pomarańczowy).

Tak mniej więcej było do ósmynastej, kiedy to skończyła się część przeznaczona dla uprzywilejowanych, a zaczęła się mniej formalna strona imprezy, której planu nikt nawet ustalać nie próbował. Zapanowanie nad ośmioma bez mała setkami osobników było zadaniem przekraczającym ludzkie możliwości! Na szczęście niewiele później rozpoczął się mecz Anglia-Niemcy, którego transmisja na dwóch wielkich ekranach była

Logitech rulez!

Zaczynali od myszek i klawiatur, ale obecnie równie mocno stoją w dziedzinie dżojstików i kierownic. A w dodatku przygotowują się do dalszej ekspansji! Przede wszystkim na polu "bezprowadzowości", jednak nie rezygnując z mnożstwa przycisków, sterowania analogowego i force feedbacku. Jak to możliwe? Sekret (choć teraz żaden to już sekret...) to wykorzystanie fal radiowych o częstotliwościach w paśmie 2,4 GHz. To jednak nie wszystko! Nowy sprzęt będzie bowiem równie prosty w użytkowaniu, co kontrolery korzystające z kabla. Wszystko się w nim automatycznie skonfiguruje, nie będzie się gryzło z innymi kontrolerami podczas gry w parę osób, a do tego dzięki zminimalizowaniu poboru energii jeden komplet baterii będzie wystarczał nawet na pięćdziesiąt godzin grania! Czegoż chcieć więcej!

Ale okazuje się, że można! Przynajmniej jeśli chodzi o kierownice. Nie dość, że przygotowano nowy model do PlayStation2 (z dodatkowymi w stosunku do limitowanej wersji do Gran Turismo 3: A-Spec przyciskami i D-padem; można je było zresztą na paru stanowiskach w GT3 przetestować - i ciężko się było dostać!), to jeszcze ta współpraca z Momo! Dzięki niej na PC ukaże się specjalna limitowana produkcja kierownicy przygotowana właśnie we współpracy z tym potentatem (większość kierownic w F1 to ich dzieło, że o innych samochodach sportowo-luksusowych nie wspomnę). Co to oznacza? Prawdziwą skórzaną kierownicę, superdokładne mechanizmy, metalowe pedały, porządne lotyskowanie - słowem, najwyższy standard i także funkcjonalność! Zresztą na ich stoisku można się było tym cudem przejechać (w GP3!) i wiedzieć co - cena może najniższa nie będzie (ponad 1000 złotych), ale za to wrażenia! Ech, po prostu niczego lepszego jeszcze człowiek nie wymyślił!

Co też ci Anglicy jedzą?!

No właśnie! Pierwsza kolacja była jeszcze w pełni zjadliwa, ale to dlatego, że nie była to - jeszcze! - kuchnia angielska. Inwazję wyspiarskich dań zaplanowano bowiem dopiero na dzień następny. I była to operacja niezwykle perfekcyjnie przeprowadzona - jedyną drogę ucieczki stanowiły ciasta, a jak wiadomo, na takim torcie kremowym (składającym całkiem smacznym) za długo się człowiek nie utrzyma. Alternatywę stanowiły jednak takie na przykład ciasta z mięsem (jeszcze najbardziej zjadliwe - ot, coś na kształt gulaszu z jakimiś kawalczkami kruchego ciasta), z rybami (to już było dla niektórych nie do strawienia...) czy z jajecznicą. Ba, to zresztą po prostu była jajecznica, tyle że na słodko (!) i miała kształt normalnego ciasta - zresztą ciastem była przykryta dla niepoznaki! Ale przy odrobinie samozaparcia dało się wyżyć, dlatego przygotowano jeszcze szturm ostateczny: kolację dnia drugiego! To już chyba był szczyt brytyjskiego dobrego smaku, bo czegoś w rodzaju jajecznego budynu na twardo podawanego w filiżankach zapomnieć po prostu nie sposób! Gdyby nie serwowano do tego wina (niezupełnie bezalkoholowe), od żołądkowych przewrotów uciec by się nie dało! A tak skończyło się jedynie na bardzo mocnym postanowieniu: nigdy więcej...! W miejsce kropek można zaś postawić dowolny z ichnich specjalistów. Ewentualnie potraktować kuchnię zza kanału całociowo, co też będzie chyba dla naszych żołądków najbezpieczniejsze...



SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com



Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE **GRATIS!**

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zniżkowe koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płatność przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

CO NOWEGO



KSIAŻKI



JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

GRY KOMPUTEROWE

FILMY DVD

GRY KARCJANE I RPG

AKCESORIA I GADŻETY



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny
świat
www.wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCJANE I RPG

KSIAŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

EUROPA UNIVERSALIS II



Europa Universalis II możemy wybrać jeden z ponad stu (!) dostępnych narodów, oczywiście nie tylko europejskich - znajdują się tu też przedstawiciele państw azjatyckich czy afrykańskich. Rozszerzona została również przestrzeń czasowa - dodano kolejnych sto lat, a całe Europa Universalis II rozciągać się będzie na przestrzeni lat 1419-1820 i zawierać będzie czasy wojen napoleońskich i wojny stuletniej.

PREMIERA: LISTOPAD 2001

99 PL

Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 otrzymasz **GRATIS** JAGGED ALLIANCE 2,5

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



99 PL

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępować będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwinętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W „czwórce” kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

Zamawiając przed premierą grę HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV otrzymasz **GRATIS** grę Battle Isle 4 PL

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2001

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>



były odpowiednio ważne. A tymczasem poza wielkimi nieobecnymi z lat poprzednich w tym roku na targach zabrakło również stoiska Sony czy Nintendo! Może dla nas, PC-towców, nie ma to zbyt wielkiego znaczenia, ale jeśli chciałoby się poznać ogólny stan komputerowej rozrywki (a w końcu warto wiedzieć, co w trawie piszczy!), bez zdobywania zaproszeń na kolejne imprezy zamknięte nie obszobyś się! Cóż, chyba nie na tym polega zażyłość organizowania targów i jeśli sytuacji tej nie uda się odwrócić, to raczej cienko całą tę imprezę widzę - nie będzie po prostu zbytniego sensu przyjeżdżać na nią.

Na szczęście w tym roku, mimo iż za dobrze nie było – bo gdyby nie osobiste spotkania z twórcami, całość ekspozycji można byłoby bez zbyteń pośpiechu obejść w jeden dzień! – parę interesujących rzeczy udało się jednak z (bardzo umiarkowanego) tłumu wydobyć.

Ot, choćby takie konferencje Blizzarda czy Logitecha tudzież prezentacje prowadzone na stoisku nVidii (o których możecie poczytać w ramkach i osobnych artykułach). Mimo to ogólne odczucia wśród uczestniczących w targach dziennikarzy dałoby być do optymizmu. Na nie się zdążyły szumnie deklaracje o zwiększającej się liczbie wystawców i odwiedzających, o znaczeniu przeprowadzania dla przyszłości i tym podobne zapewnienia, że jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej. Bo



było słabo, a jeśli organizatorzy nie wpadną szybko na jakiś sposób ożywienia targów i ściągnięcie tu z powrotem głównych graczy tego rynku, może się niestety okazać, że tegoroczny ECTS był jednym z ostatnich.

Co tu bowiem dużo gadać mimo nowej lokacji zmiany były niemal kosmetyczne.



Ot, wrócić wprawdzie kawiarnia, ale sala konferencyjna nadal gościła jedynie parę konferencji, a dopchanie się do komputerów w pokoju prasowym, jak było też w latach ubiegłych, graniczyło z cudem. Jedyną poważną zmianą na lepsze, którą wszyscy odczuli, to skutecznie działająca klimatyzacja. Szkoda tylko, że i bez niej klimatu

Imprezy nawet przy największej dozie opty-
mizmu, uznać za gorący by się nie dało...

Mimo wszystko mam jednak nadzieję, że przyszłoroczne targi odbędą się i uda się ściągnąć nowych wystawców oraz dogadać ze starymi. Bo przecież, mimo iż obecnie Francja wyrasta na potęgę w dziedzinie elektronicznej rozrywki, szkoda by było, gdyby impreza o tak chlubnej tradycji została wykreślona z kalendarza. A jeśli obecny trend się utrzyma, wydaje się to niestety jedynie kwestią czasu...

I to wcale nie dlatego, że znajomość francuskiego nie jest moją najlepszą stroną, a od Cannes (gdzie odbywają się konkurencyjne do ECTS-u targi Milla) wolę Londyn!



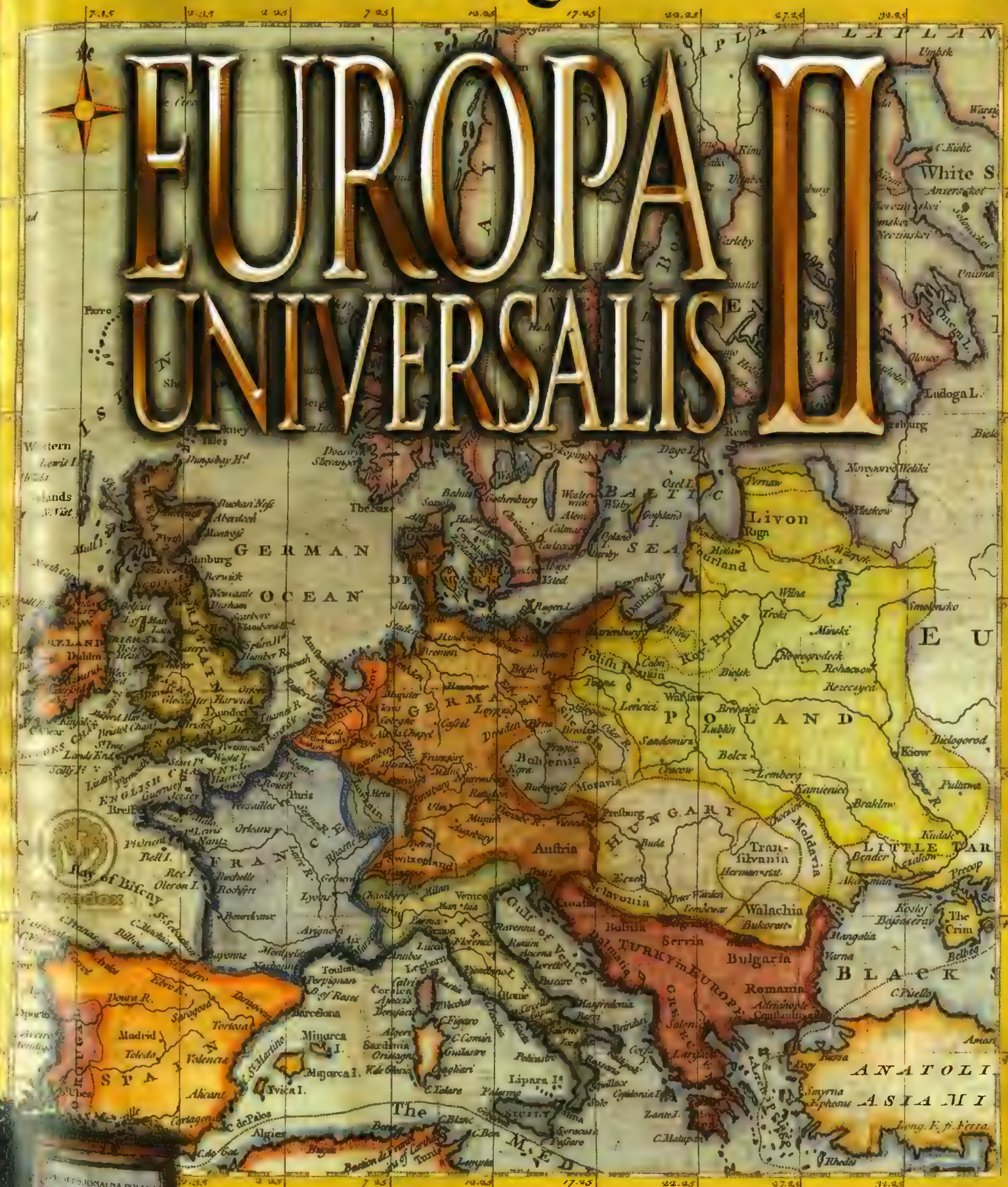
Choć i tak największy tłumek co pewien czas gromadziło stoisko promujące grę Erotica Island - i moście nie zgadywać dlaczego? Ale w hostessy inwestowało wielu. Najoryginalniej było chyba na stoisku Sunflowers, gdzie promowano 1503 - coś, stroje robiły wrażenie, choć z nieco innego powodu niż na stoisku Erotycznej Wyspy. Były zresztą obecne i na imprezie EA, na której można było spotkać cnyba najpiękniejszą hostesse, w każdym razie na pewną jedną z naj...! W paru przypadkach do promocji włączono również i modeli. Ale to już nieuzupełnie to - w końcu obecnie wojna mało kogo pociąga. Także i cyborg zachęcający do odwiedzin stoiska Steinberga (tacy profesjonalni od muzyki) wyglądał może i niezłe, ale to jednak nieuzupełnie to...

Prócz "siły żywej" do walki o uwagę zaprzęgnięto także sprzęt. Kilka samochodów tudzież motorów robiło na niektórych równie wielkie wrażenie - ech, mieć takie cacko! Tyle tylko, że przez cały czas wystawy z oczywistych względów musiały pozostać nieruchome, co w bardzo znaczący sposób ograniczało siłę ich oddziaływania.

W sumie najbardziej popularne były zwykłe standy'. I tańsze to, i zawiesić można, i nie ma nic przeciwko parogodzinnemu prezentowaniu, własnych wdzięków. No i pozom akceptacji przednośniu stroju jest jednak w tym przypadku troszkę wyższy. Ciężko mimo wszystko nie zauważyć, że parę jak najbardziej szacownych firm (z Blizardem na czele) wyglądem stoisk nie przejmowało się wcale, a ludzie i tak do nich trafiali. Cóż, duży miedwiecej.

Zmień Bieg Historii

The image shows a close-up of a book cover. The title "EUROPA UNIVERSALIS" is prominently displayed in large, raised, gold-colored letters. The letters have a three-dimensional quality, with shadows and highlights that give them a metallic appearance. The background of the cover is a historical map, likely a world map, showing various geographical features, place names, and a grid of latitude and longitude lines. The map is in a muted, aged color palette, with the gold letters providing a strong contrast. The overall design suggests a historical or geographical theme, possibly a reference work or a travel guide.



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określonej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze”, pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek” ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

**Col extra, cași curată z
Mizantism!**

Oczywiście nasze pytania (musieliśmy się niestety ograniczyć do siedmiu - magiczna liczba czy coś?) oscylowały wokół World of Warcraft. Zaś by niepotrzebnie nie przedłużyć.

T. Czy fakt, że pracujecie obecnie pełną parą nad World of Warcraft, oznacza, iż Diablo II będzie z czasem traciło oparcie, że będzie się pojawiało do niego coraz mniej patchy, nie wyjdą już nowe dodatki?

Nie, ciagle planujemy zarówno nowe patche, jak i nowe dodatki do tej gry.

2. Czy możemy się spodziewać jakiegos MMORPG podobnego w założeniach do World of Warcraft, ale opartego na świecie i historii Starcrafta lub Diablo?

Obecnie ciężko nam mówić o planach związanych z tymi tytułami, ale obydwie mają bardzo rozbudowane światy i mamy nadzieję, iż jeszcze nie raz zostaną one przez nas wykorzystane.

3. Czy wasze stanowisko
("World of Warcraft będzie grą
opierającą się przede wszyst-
kim na questach") oznacza, iż
granie w WoW będzie znacznie
bardziej przypominało zmagania
z Baldur's Gate II niż Diablo II?

Chcielibyśmy stworzyć grę w znacznym stopniu opartą na jasno postawionych celach, tak by gracz zaiste miał coś w tym świecie do zrobienia. Gusty będą również jednym ze sposobów, w jaki będziemy wprowadzać w życie nowe zdarzenia, środki na przedstawienie bogactw Świąta Winczafa.

4. Jak wielki będzie świat **World of Warcraft**? Konkretnie chodzi o liczbę graczy - ile będzie mogło jednocześnie w niego grać? I podjętą z wielkością związane: ile czasu zajmie podróż na własnych nogach (lub ogólnie: bez wykorzystania magii) z jednego krańca mapy na drugi? Czy planujecie może jakieś wierzchołkowe lub okręty, które wspomogłyby graczy w czasie dłuższych podróży?

Blizzard to firma dziwna. Bardzo, bardzo dziwna! Któż inny bowiem może sobie pozwolić na wypuszczanie jednego tytułu rocznie, a przy tym ciągle pozostawać w czołówce? W ciągu paru dobrych lat swego istnienia zrobili przecież jedynie dwa Warcrafty - a właściwie dwa i pół, bo był jeszcze oficjalny dodatek do sequela - półtora Starcrafta oraz dwa i pół Diablo. Czyli niewiele! Ale każdy z tych tytułów odniósł wielki sukces, żaden nie pozostał niezauważony. I chyba faktycznie jest w tym jakaś metoda - w każdym razie stawiając na jakość, a nie na ilość jeszcze się nie zawiedli. Czy i teraz im się to uda?

Allor

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będące obecnie w przygotowaniu tytuły tego pasma sukcesów nie przerywają. Tak, tak, nie przeszliznęliście się! Poza dawno już zapowiadany Warcraftem III na targach ECTS pokazano bowiem (po raz pierwszy!) drugi z powstających tytułów – World of Warcraft. I to na nim

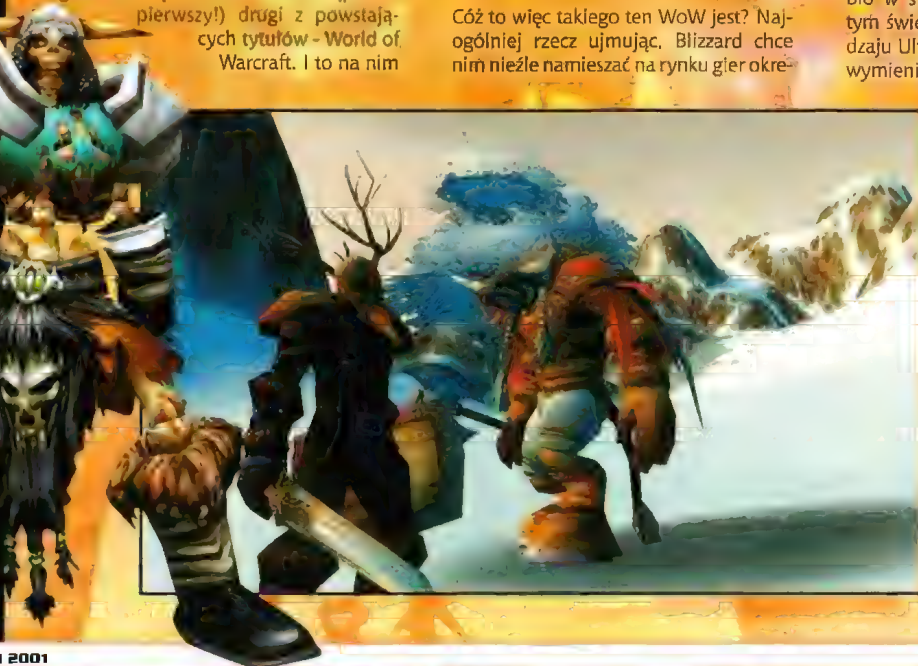
pozwolę sobie tutaj się sku-
pić, ponieważ o WIII napisa-
no już wiele, zaś WoW (skrót to bardzo
znamienny, nieprawdaż?) jeszcze do nie-
dawną spowity był szczerze mrokami
tajemnicy.

Cóż to więc takiego ten WoW jest? Najogólniej rzecz ujmując. Blizzard chce nim nieźle namieszać na rynku gier okre-

ślanych skrótem MMORPG, czyli online'owych gier fabularnych przeznaczonych dla bardzo wielu graczy. Nie będzie to bowiem proste przeniesienie Diablo w świat Warcrafta, a osadzona w tym świecie konkurencja dla gier w rodzaju Ultimy Online czy Everquesta - z wymienienia tylko te najbardziej znane. U

nas wprawdzie grono graczy, którzy w nie grają, za duże jeszcze nie jest, ale przy coraz większej liczbie graczy zdobywających status (a przynajmniej) tanzy i "darmowego" oferowanego przez TP SA) dostęp do sieci sytuacja ciągle się poprawia. I bardzo dobrze, bo zapewniam was, że obecnie potencjał MMORPG, moim skromnym zdaniem, powinni zacząć się bać!

Dlaczego tak twierdzę? Po-
wodów jest parę. Po pierw-
sze, świat World of War-
craft jest dobrze znany bar-
dzo wielu graczom. Prze-



Rozewij się na maksa!!!

Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętłych sztywniaków? Nie możesz już słuchać smętnych tekstów o niszczeniu „zagonów wroga” i „taktycznych zasadkach”? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turlać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę <http://wiggles.edprojekt.com>, by przekonać się, że słowo „strategia” nie musi oznaczać zabawy dla sztywniaków!



SPRZEDAŻ WYSTĘPÓWA
ZAKOŃCZ JEDYNOŚĆ
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Immonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone. Bie, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spinnlinterwerbungs GmbH SE&C, Berlin.

Coś Nowego

Przygotowujemy świat, który będzie się wydawał wystarczająco duży w trakcie jego zwiedzania, bez tłumów przemierzających go wzdłuż i wszerz. Jeśli chodzi o wielkość, to obecnie dysponujemy danymi tylko odnośnie jednego kontynentu. Przejście z jednego jego kątka na drugi zajmuje około godziny, pod warunkiem jednak że poruszamy się w linii prostej i nie musimy niczego omijać. Czas ten dotyczy więc tak naprawdę czasu na podróż kłosem ptaka, a rzeczywistość wyprawa w poprzek potrwa znacznie dłużej. I możemy być pewni, że w trakcie takiej wyprawy natkniemy się na bardzo wiele potworów do pokonania, podziemi do zwiedzania, skarbów do zabrania i graczy, z którymi będziemy mogli pogadać. Co się zaś tyczy szybszych form transportu, to dostrzegamy potrzebę ich implementacji, ale konkretnych póki co podać nie możemy.

Jeśli zaś chodzi o liczbę graczy na serwerze, to odpowiedź na to pytanie poznamy dopiero po ukończeniu beta-te-

stie, ponieważ praktycznie każdy miłośnik RTS ów albo w Warcrafta grał, albo - jeśli dopiero w sobie taką żyłkę odkryje - grać będzie. Premierę WoW poprzedzała zaś będzie premiera Warcrafta III, a ta gra również nikogo obojętnym nie pozostawi. Świat ten zresztą, poza popularnością, przez lata, jakie upłynęły od premiery pierwszej gry z tego cyklu, zdążył dorobić się całkiem bogatej historii i wielu barwnych postaci. Sam uległ zaś powiększeniu dorobku o wiele interesujących faka-



cji, przez co na mały czy nieatrakcyjny teren gry nikt z pewnością nie narzekać nie będzie.

To jednak jeszcze za mało, by móc mówić o jakimś przełomie, i dlatego radykalnie zmieniło podejście do kwestii tworzenia postaci. Przede wszystkim co zresztą nie każdemu musi przypaść do gustu, na początku dostępne będą jedynie trzy rasy: ludzie, orkowie i taureni, którzy szerszej publiczności pokażą się dopiero w Warcraftie III. Nie będzie ani elfów, ani krasnoludów, ani gnomów - a przynajmniej nie będą oni dostępni dla graczy. To jednak nie wszystko. Proces tworzenia postaci koncentrował się bowiem na jej wyglądzie zewnętrznym, a nie rzutach kości i przyporządkowy-

waniu postaci paru (lub parudziesięciu) cech. Gracz będzie się skupiał na rysach twarzy, a nie charyzmie, na kolorze włosów czy brodzie, a nie sile i zręczności. Stowem nikt nie będzie od niego wymagał wertowania instrukcji, by mógł ustalić jakiś sensowny kompromis między wytrzymałością a mądrością, bo do cech tych nie będzie miał po prostu dostępu. I bardzo dobrze (przynajmniej moim zdaniem)! Nie sposób przecież stworzyć dobrej postaci (w sensie doboru cech) za pierwszym razem. A tutaj, dzięki skoncentrowaniu się na wyglądzie zewnętrznym, problem znika!

Warto zresztą zauważyć, że każda z trzech ras dysponuje swoimi własnymi zbiorami "klocków", z których się jej wygląd składa. Jedyną, czego może niektórym brakować, to zmiana wielkości, ale jak mówią twórcy: nie dali jej specjalnie, żeby uniknąć sytuacji, w której ork będzie mniejszy od człowieka - po szczególne rasy mają się powiem od siebie różnić już na pierwszy rzut oka! A po założeniu zoro: wysokość i postura będą przy szybkiej identyfikacji dużo ważniejsze niż rysy twarzy czy obecność rogów.

Właśnie, założeniu zbroi. Wzorem Diablo, cały ekwipunek postaci będzie na niej widoczny. Nie będzie więc problemów z określeniem stopnia "napakowania" potencjalnej ofiary przed jej zaatakowaniem. Zresztą i z tym atakowaniem będzie bardzo ciekawie. Podobnie jak w Diablo, będzie się bowiem można na tak zwanych PK (Player Killer - zabójca graczy) odciąć! Bo choć od czasu do czasu sprawozdanie swych sił w starciu z żywym przeciwnikiem może być zabawne prawie dla każdego, to jednak na początku ciągnie gnieć raczej do gry nie zachęca. Nie mówiąc o frustracji, jaka może ogarnąć po śmierci z rąk innego gracza w trakcie jakiejś dalekiej wyprawy!

A do takich wypraw powodów ma tu być całkiem sporo! Główną siłą napędową gry ma być bowiem nie, tak cha-

Szukasz

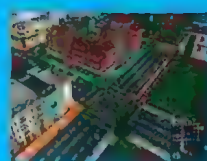
haka

na

konkurencję?



Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzystojnie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wecielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: zakładając fabrykę, spekulując ziemią, grając na giełdzie, istnieją setki możliwości! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!



stów. Pewne jest, iż na serwerze będą nierzadko tysiące graczy, ale póki co nie możemy podać żadnych konkretnych liczb. Będą one bowiem tak dobrane, by mogły pasować do ogólnego stylu rozgrywek w World of Warcraft - a do tego niezbędne są nam dane z beta-testów.

5. Jak wielkie szanse będzie miał World of Warcraft w nadchodzącym (i nieuniknionym) starciu z Neverwinter Nights? Pytamy, bo z dostępnych obecnie informacji wynika, iż różnica między tymi dwoma tytułami będzie dużo mniejsza niż między Diablo II a Baldur's Gate II.

World of Warcraft będzie potężnym wieloosobowym światem onli-



Coś Nowego

ne, a dołączenie się do gry wiązało się będzie z comiesięcznymi (najprawdopodobniej) opłatami. Będą one pokrywały koszty związane z ciągłą ewolucją tego świata, dodawaniem nowych przedmiotów, potworów, lokacji, questów i wydarzeń - że wymienimy tylko parę przykładów. Gry w rodzaju Neverwinter Nights w rzeczywistości bardzo się od World of Warcraft różnią. Przeznaczone są dla mniejszej grupy graczy, poruszających się w świecie nie podlegającym samodzielnej ewolucji, co stawia je znacznie bliżej gier w rodzaju Diablo II niż WoW.

6. Co - poza dobrze znanym światem - przyciągnie, waszym zdaniem, do World of Warcraft graczy, którzy grają obecnie w inne gry MMORPG, w rodzaju Ultima On-line czy Everquest?

Jedną z rzeczy, którą się chlubi, jest intuicyjny interfejs użytkownika pozwalający nowemu graczowi na szybkie wejście do świata Warcrafta bez konieczności spędzania długiego czasu na samej nauce sterowania. Ale jesteśmy pewni, że tego właśnie ludzie od gier Blizzarda oczekują. Następna rzecz, która będzie WoW wyróżniać, to danie graczom znacznie więcej powodów, by zechcieli z sobą współpracować, sprawienie, żeby ta współpraca wszystkim się opłacała. Na przykład drużyna, w której będzie przynajmniej jeden przedstawiciel każdej z klas, będzie miała z tego powodu całkiem sporo bonusów. Ranger może zwiększyć zasięg wykrywania potworów wszystkim członkom drużyny. A taki kleryk - samą swoją obecnością automatycznie zwiększy pozostałym postaciom odporność na choroby i trucizny. Te bonusy nie będą się wiązały z żadnymi wyrzeczeniami, będą działały automatycznie i za darmo. Wystarczy, że pozwoli się graczowi dołączyć do drużyny. Innym sposobem zachę-

akterystyczne dla bardzo wielu gier online, bezmyślne zabijanie potworów, by zdobyć nowe przedmioty i wyższe poziomy doświadczenia, a wykonywanie questów! Hurra! W dodatku mają być one na tyle zróżnicowane, żeby zadowolić zarówno osoby grające jedynie od czasu do czasu (znaczy się, ich wykonanie zajmie nie więcej jak godzinę), jak i nałogowców, dla których zadania wymagające parodniowego "błądzenia" będą czymś wręcz pożądanym! Oczywiście będzie również i cała masa questów pośrednich, żeby nikomu się nie nudziło.

W dodatku questy te będą nie tyle z góry ustalone czy losowane, ale przygotowywane w miarę na bieżąco przez żywych ludzi! Tak, tak, nad grą cały czas czuwać będzie cały sztab ludzi! Oznacza to, że przy odrobinie szczęścia z World of Warcraft wyrosnie barzo groźny konkurent nie tylko dla typowych gier online, ale i dla Neverwinter Nights, które szczycić się ma żywymi mistrzami gry. O ile ich się oczywiście znajdzie - a tutaj będziemy mieli ich zagwarantowanych, choć na razie nie bardzo jeszcze wiadomo na czym dokładnie będzie polegała ich rola i jak dalece będą mogli w świat gry ingerować. Tym niemniej już nawet te szczątkowe informacje brzmią bardzo zachęcająco!

Ale ma to także i mniej przyjemne dla graczy strony. Z czegoś trzeba będzie przecież tych ludzi opłacać - stąd też nikt obecnie nie ukrywa, że poza opłatą za pudełko z grą niezbędne będą jeszcze opłaty abonamentowe za samo granie. Cóż, niezbyt to może i miłe, ale jeśli tylko ma to oznaczać, że świat gry będzie tętnił życiem, to chyba warto będzie zamiast jakiejś nowej gry przedłużyć swoją wizję do świata Warcrafta. Tym bardziej że górny pułap takich opłat

to mniej więcej 10 dolarów, a więc nie tak strasznie drogo.

Zostawmy jednak sprawy pieniędzy na boku, zwłaszcza że na razie żadnych konkretnych nikt podać nie chciał, wróćmy jeszcze do samego świata. To, co zwiększa szanse w starciu z konkurencją, to bardzo sensowne podejście do kwestii jego wyglądu. Nikt nie sili się bowiem na wierne odcienie rzeczywistości. Świat Warcrafta ma być nierzeczywisty! Ma być inny! Ale "inny" nie znaczy

"brzydki". Zresztą wystarczy popatrzeć na screeny. Wyglądają ślicznie, a przecież już na pierwszy rzut oka widać, że fotografiami nie są - i chwata im za to,



Nowa gra Blizzarda

JUŻ W SPRZEDAŻY KOLEJNE HITY ZA POŁOWĘ CENY!



Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



EKSKLUZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA

W serii "Fajna cena" kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

ZAMÓW JUŻ DZIS!
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

GOS Nowego

centie graczy do współpracy będą zaklęcia rytualne (Ritual spells), które rzucić może jedynie kilka współpracujących ze sobą postaci. Może się na przykład zdarzyć, że do rzucenia czaru otwierającego przejście do innego świata wymagana będzie ścisła współpraca trzech czarodziejów. To oczywiście tylko parę pomysłów, jakie chcemy wprowadzić w życie. Jesteśmy

bo nie po to przenosi się człowiek do świata fantasy, by podziwiać widoki, jakie od biedy może zobaczyć za oknem, że o podróży do lasu nie wspomnę.

Ale, screeny powinny ukazać wam jeszcze jedną bardzo ciekawą cechę WoW. Otóż wygląd poszczególnych krain będzie się od siebie znacząco różnił, dzięki czemu nie będzie problemów z ogólnym określeniem, gdzie się znajdujemy. Ale to wcale nie wszystko, co w dziedzinie lokalizacji ma nam do zaoferowania Blizzard. Znacznie zwłaszcza dla początkujących, ważniejsza jest mapa. Tak, tak

amingu. Po polsku zwi się ta technologia "strumieniowym przesyłaniem danych", co oznacza, że dane doczytywane są nie od razu w całości, a na bieżąco, w miarę jak są potrzebne. Dzięki temu gracze nie powinni w czasie swych wędrówek doświadczać żadnych "loadingów" - gdziekolwiek pójdą, przerwy na kawę mieć nie będą. Przy niemałych różnicach między poszczególnymi krainami robiło to zresztą bardzo dobre wrażenie - wygląd świata zmieniał się niemało z każdym krokiem stawianym przez bohatera, ale przejście było niezwykle płynne! Po

World of Warcraft nie ma i nie jest pewne, czy będą w wersji finalnej. Cząry jednak będą na sto procent! I to całkiem niezłe wyglądające, a w dodatku bardzo proste w użyciu. Zresztą założeniem całego interfejsu gry jest właśnie maksymalne jego uproszczenie. Ale uproszczenie nie znaczy prymitywizm - bo może woi gra oferuje przecież tyle, co każdy inny RPG, tyle ty ko, że mają być jeszcze prostsze w użyciu, niż na przykład w Diablo II. Ot, choćby sama walka - wystarczy raz kliknąć przeciwnika (kursor zmienia się w zależność od tego, co klikniemy - w przypadku wroga standardową akcją jest atak, ale na przykład przy wieśniaku będzie to rozmowa), a będzie on atakowany do śmierci. Nie trzeba co chwila klikać ani trzymać naciśniętego przycisku!

Cóż, zbierając to wszystko, ciężko nie dojść do wniosku, że kroi się kolejny wielki tytuł. Wprawdzie można narzekać na tylko trzy będące do wyboru rasy - bo dla miłośnika elfów czy krasnoludów to poważny problem - ale to praktycznie jedyna rzecz, do której można się przyczepić. Graficznie gra wygląda bowiem świetnie (a engine pozwala nawet na przejście na widok z TPP w FPP), świat ma rozległy i urozmaicony, a przedkładanie questów nad bezmyślną walkę to kolejny wielki plus. Chociaż... jest jeszcze jeden problem, który gracze palający pożądaniem do World of Warcraft muszą sobie uświadomić. Jak na świetną grę online przystało, tak i WoW będzie (bo to praktycznie pewne!) niezwykle wciągający. I nie chodzi tu o rachunki za korzystanie z Sieci. Problemem może być czas, a dokładniej jego brak... Bo jeszcze jeden quest - jeszcze jedno zadanie i...

I na tym na razie koniec. W końcu każdy wie, w co się pakuje, a że na rozważenie wszystkich za i przeciw jeszcze trochę czasu jest (bo premiera nastąpi pod koniec pierwszego kwartału przyszłego roku), więc później pretenzje będziecie mogli mieć tylko do siebie!

World of Warcraft

Producent: Blizzard Entertainment

Dystrybutor: CD Projekt

pewni, że tego typu zapowiedzi, które pojawiają się w ciągu paru następnych miesięcy, przyciągną wielu graczy szukających czegoś nowego i oszukujących na kolejny stopień ewolucji w grach MMORPG.

World of Warcraft będzie miał mapę! Koniec z zagubieniem, które towarzyszy pierwszemu godzinom gry w niemal każdej grze online! Poza tym, co równie przyjemne, po przejściu do nowego obszaru, tudzież wejściu na przykład do wioski, na ekranie pojawia się jego nazwa. Niby nic takiego, ale w rzeczywistości jest to pomysł wprost genialny! Dzięki niemu nie trzeba bowiem korzystać z metody opisowej czy ciągle zerkać na mapę i zmuszać do tego innych graczy, z którymi chcemy się akurat gdzieś spotkać. Bo nazwami będą traktowani wszyscy, nikt przed nimi nie ucieknie! I zamiast mówić o jakiejś wiosce za górami, ale nie tej koło stawu, tylko położonej nad rzeką (pierwszy lepszy przykład wzięty z głowy), będzie ją można nazwać po imieniu!

Kolejną miłą właściwością gry jest (bo to również działa już w chwili obecnej) bardzo szerokie korzystanie ze stre-



7. Na koniec pytanie z nieco innej beczki: kiedy planujecie wydać Warcrafta III i kiedy można się spodziewać pierwszego do niego dodatku? IMiało być podchwytliwe, ale...

Warcraft III zostanie wydany w 2002 roku.

I...ale nie daliśmy się podejść (Redakcji).

Nowe hity za 19.90 !!!



extra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

W sprzedaży już w październiku!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



• **Heroes 4 - Polska rządzi!**
Firma CD Projekt zarządza szczerze o wydanie najnowszej, czwartej części Heroes of Might & Magic 4. Dotychczasowy pilot będzie zawierał prz Heroes 4 w formie DVD, a jako bonus znajdzie się w pudełku Heroes of Might & Magic 1 i 2 - również w oddzielnych boxach DVD. Cały zestaw będzie kosztował tylko 99,80 zł (złoty) Co więcej, zgodnie z obietnicami polskiego wydawcy, firmy CD Projekt, grę ukaże się w polskiej okładce w tym samym czasie co w Zehnodd.

UPDATE: niestety wyszło na to, że nie dane nam będzie spędzić Świąt przed monitorami: przedstawiciel New World Computing poinformował o przesłonięciu debiutu, gdyż "zauł, że czas, jaki pozostał do pierwszej listopadowej premiery, nie wystarczył, by przeprowadzić dokładne testy". Prawdopodobnie data premiery: luty 2002.

• **Wsy Song Online** wieksta Sony Online Entertainment (SOE) poinformowab, że kolejne 2 rozszerzenia EverQuesta - Shadow of Luin, oraz niedłujowia oczekiwana Star Wars: Galaxies wykorzystab bęab ze stworzonego przez Critterica na potrzeby ilu wPSN, czyli Rendewarwu systemu dPSN, czyli dynamicznie potentialnie visible set, dynamicznego obliczania grawitacji i jednego pola widzenia graczy. Do tychczas wszystkie bęab tryby i formacjo musinby byab przechowywane w pamieci serworów, teraz

Industry Tycoon 2

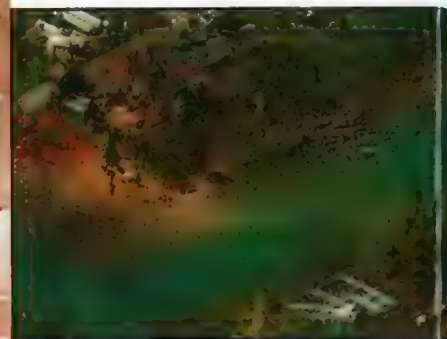
Mat Rix

Akcja Industry Tycoon 2 (wstępnie miało być Giant - ostatecznie przyjęto jednak nazwę Tycoon) rozgrywa się nie gdzie indziej jak w Ameryce na przełomie wieku XIX i XX - aż po lata 8 ubiegłego stulecia, czyli początek rewolucji technologicznej i ub, jak kto woli, informatycznej. Tam właśnie otworzysz swój biznes. Oczywiście wystartujesz niemalże od zera, a twoja kariera ostatecznie skończy się na pozycji przemysłowego giganta działającego na skalę światową (uwaga antyglobaliści! - mało przedsiębiorstwa naprawdę nie mają szans - nie na to nie poradzę. :) Czekajcie zarządzanie firmą w pełnym tego słowa znaczeniu - będziecie musieli dbać o finanse, rozwój, infrastrukturę, logistykę, jakość produktów, reklamę i wreszcie promocję. Jednym słowem, ty jesteś szefem (z tą zaletą, że masz do dyspozycji opcję save i czasem możesz sobie pozwolić na niepowodzenie. :))

Oczywiście nie tylko ty masz pomysły na zniechęcenie interesu. Niejednokrotnie czeka cię walka w dość ostrą walka o konkurencja, która można wygrać. Wymaga różne metody. Na pierwszy są stare dobre sposoby: zwiększyć produkcję, obniżyć cenę, podnieść jakość... na pewno coś z tego wyjdzie. W dwójce doszła jeszcze jedna możliwość: mitnować można dokonywać fuzji z innymi korporacjami. Obezwładnić życie codzienne, nie trudno zauważyć że ten aspekt "walki" jest bardzo popularny u kapitalistów. Tak jak przeciwnie byśmy mogli myśleć. Ta na pozór biała i niewinna zmiana dobitki wiele, a jeśli chodzi o skutki, to walka z komputerowymi przeciwnikami daje nowe rozwiązania, które powinniśmy włączyć do uzbrojenia.

Sporo zmian nastąpi także w bazie surowcowej i ilości produktów, które można zaimportować. Kluczem jest ich po prostu i znacznie więcej, ale to nie wszystko - pogoda, która zmieniającą ilość wytworzonych przedmiotów to kalendarz surowców i IT 2. Co ważne, tym, że ten fakt ma znaczenie wpływa na koniunkturę handlową twojej firmy. Bez tego musisz gromadzić odpowiednią ilość zasobów, uwzględniając sezonowe wahania popytu i podaż.

takie obliczenia o
się mają jedynie
razie, potrzeb
czyli stwierdze
nia, że w danym
miejscu jest
ktoś, kto może
je zobaczyć lin
nymi słowy
Świąt Kościoła



W grze zaimplementowano również wiele udogodnień, których brakowało wcześniej. Wymiana towarów może się odbywać w magazynach, a informacje na temat ich ilości gracz uzyskuje w każdej chwili. Takie rozwiązanie daje użytkownikowi dużo lepszą kontrolę nad cyklem produkcji. Inną zmianą, która przyda się szczególnie mniej zaawansowanym graczom, jest możliwość przerywania cyklu produkcji i sprzedawania półproduktów.

IT 2 ma oferować naprawdę szeroki asortyment środków transportu - nawet ponad 50, począwszy od pociągów poprzez ciężarówki, parowozy aż po lokomotywy i potężne okręty.

Oprawa graficzna w Industry Tycoon 2 prezentuje się doskonale. Grafika jest na tyle bogata w pojedyncze elementy, że w dać nawet wyzwywy spalin! Ważne jest również to, że całość pod względem wizualnym (nawet po dłuższych sesjach) nie powoduje wrażenia chaosu, który często ma miejsce w strategach ekonomicznych z izomorficznym rzutem.

Niektórzy twierdzą, że tylko granie w trybie multiplayer daje prawdziwą satysfakcję i jest nieładą wyzwaniem. Zatem dobrą wiadomością jest to, że w *Industry Tycoon 2* za implementowanie rozwinęć tego trybu, który pozwala grać zarówno w death match, jak i cooperative! Po prostu prawdziwa gratka dla zwolenników multiplayera...

JoWood wyraźnie wyszło z założenia, że jeśli na trudnym rynku gier ekonomicznych udało się im osiągnąć sukces, to przy tworzeniu drugiej części Industry Ciant powinni się głównie skupić na poprawie i dopieszczeniu tej gry, a nie wprowadzaniu rewolucyjnych zmian. Kłopoty mogą tyle samo wnieść, co i znaczyć. Grażne orędzie, czy takie założenie jest słuszne.

Już niedługo...

**Nie chcesz z gotówki być obdartym
użyj plastikowej karty**

zapraszamy na **www.fajny.pl**

Przy zakupie dwóch programów gratis tipsomaniak 3!!!

GRY

Aldes i Pirat Barabos 2 (miejscie grań). 48.	Taram + Knapetra	Mielownik Matkoż 2	Sier Wars X-Wing Alliance
Akpatra ZGD PL	+ Encyklopedia Egiptu PL	Moon Project PL	StarCraft - BroadWars ZGD PL
Alone in the Dark 4	Faust 4CD PL	Nimn Project PL	Starship
Asorty i Ghelka knitra Cezar PL	Fila 2001	Niz: Exile	Stargate
Baldors Gate - mied GCR PL Desu Edycja	Fila 99	Kniety Patidra + oszusta grań 76.	Star: Kariera Gangstera PL
Baldors Gate 2 Trum	Freespaca ZGD PL	Najdzisza Pielik 4CD PL	Steel GP PL
Baldors Gate 2 SCB (mamam-mam)	Galek Shiyavai Akadla PL	MSI Line 2000	Swiss Strike Force PL
Baldors Gate Pack 11CD PL	Hilbert Mandakula PL	Need for Speed IV	Tekken 2 (wersja)
Bjany	Hilbert Mandakula PL	Need for Speed Porsche 2000	Ultimate Strain PL
Black & White PL	Chopki z Kosmosu 4CD PL	Need for Speed	Uncommon
C & G Red Alert 2	Gorky 17	NOX	Symulatory Wolow
Cobra McRae 2 PL	Gry dla 3dix	Pika wzroze	Zaczly PL
Cofia McRae PL	Gry karosom czepie 1 i 2 ...po 25. kardla	Pizza Connection 2 PL	Yargit PL
Commandos 2	GTA 2 PL	Psalnie PL	Taxi Driver PL
Demonies	Half Life BlueShift	Poznanie: Bóg Alamyty PL	Typeommal 3
Dahed Energy Lines naglani!!!	Half Life Generacja	Praczenie: Bóg Alamyty PL	Toca PL
Dassacks - European Wars PL	Heroes Chronicles	Przekleta Dienia PL	Tony Trouble
Cywilizacja 2 Polska Czesu PL	Heroes III Night	Quake 3 Arena	Tony Hawk's Pro Skater 2
Death Kartz	+ Magic Glapox Collection	Rage of Mages 2	Tooncar PL
Descent 3 PCB	Hoplins FBI PL	Rainbow 6	Total Annihilation
Destruction Derby 2	House of the Death	Red Alert	Traffic Grant Golf PL
Devil Inside ZGD PL	Inamede Lail + Heart of Winter PL	RollerCoster Tycan Zinta Edycja	Trees 2
Dialho - Haffiro	Imperium Arzikau ZGD PL	Ryzace Krila Arana 3CD PL	Tridicls PL
Dialho 2 + dodatki Por Zniszczeniu	in Galid Rodeo 2CD	Rzizkie czy urawo jarki.	Tunguska 2CD PL
Dialho 2 4CD PL + polubna po myu 146.	Invictus ZGD PL	Saga - Golow Wikingow PL	Urael
Dialho 2: Pan Zniszczu PL	Iron Strategy PL	Scarl PL	Urael Tournament
Dle by the Sword	J.B. PL	Serious Sam PL	+ Dereal - misje
Drakula: SmartyczKwastanie ZGD PL	Jack Orlando PL	Sellers II + Nowe Miejsa PL	USA!
Driver	Jagged Alliance 2	Bellera Umlata Collection	Virus Cap 2
Duke Nukem Forever	Jazz Jack Rabbit PL	(31-82pol-Sspol-84-SCD) PL	Virus Fighter 2
Dungeons Keeper 2 PL	Kampanet Kan PL	Seren Kingdoms	Warcraft 2 - Battlemat PL
Earth 2140 - mied	Knight & Merchants PL	Svenen	Warcraf 2 - Battlemat PL
Earth 2150 ZGD PL + kiedzi Logo	Knosiga czy FFF	Wienet Moon	Warcraf 2 - Battlemat PL
Earthworm Jim 3D PL (oszuka graw)	Knosiga przy strategicznych	Xim Grey Blood 3D	Werns Armageddon PL
Emergency	Larry 3 PL	Sima Gjigjics Collection	Werns World Party PL
Empire Battle for Ome	Larry 7 PL	Skat Kuwariemant PL	Wyssa 7 Sharkow PL
Eni Inlands ZGD PL	Liah ZGD PL	Sonic PL - jmi	Wyssze 2
Fallout Tactics GCD PL	LOB PL	Speedway Championship PL	Z Steel Soldiers PL
(Zafiera Fallouts I Fellout ?)	Midnight Rodeo	Star Wars Battle for Naboo	Zest: Pan Olimpa PL
		Star Wars Jedi Knight	

MUZYKA

Swedish Dub	25	Magik Dance Master	149	Minimal Techno Trance	25	2000 Oldies	3
Garage	25	Magik Live Act DJ	65	Music party system	25	Notation but the Blues	3
Future Heavy	25	Magik Music		Programy muzyczne	25	Swing Time	3
Hip Hop	25	Maker Generation & 3CD PL	49	Techno power	25	The Greatest Vocalists of Jazz	3
Top 2	25	Magik Notation	129	Wzrost i wygasanie gwiazd	25	The Jazz Band Solo	3
Klasyka zebra brzoze	25	Kid Power	25	Zakrecajacy i najwazniejsze	25	United Dance Collection	3

DLA DZIECI[illegible]

INNE CIEKAWE

[illegible]

PLITY EROTYCZNE DOZWOLONE

Artemisa XXX	23.	Heavenly Head 20	49.	Astoria i Olufia kontra Cezar	19.9	Lejmonista	19.9
Razgled na okoline (11500 zlatje)	23.	Made in Sexland 1,2,3 kaza po	23.	Zvezdica Na Ploz	19.9	Mis	19.9
Kralje na okoline (2000)	23.	Moje Sex Partiji	23.	Imena Gost 2	19.9	Predjznanj	19.9
Carol Lynn (filmy MPEG)	49.	Page 3 Pinups 2CD	49.	Car i Hanoi	19.9	Reis	19.9
Slava Galt 2CD	49.	Sex filmy MPEG	25.	Kaskader	19.9	Seksoslojci	19.9
				Koncerti	19.9	Skriv	19.9

Filmy (30 tytułów) m.in.:

Astoria i Obleia kontra Cezar	19,9	Lejionista	19,9
Oblepiak Wie Płacz	19,9	Mis	19,9
Rece, Gocia ?	19,9	Podziurany	19,9
Gra o Honor	19,9	Reis	19,9
Kaskader	19,9	Seksusja	19,9
Komedia	19,9	Strim	19,9

MANGA DLA DOROSŁYCH

Kiss XXX Collection	35,-	Manga 3D	
Manga XXX		Manga Balanga	
Collections	35,-	Manga Power	

Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?
023000: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002

OZWON: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od 10.00 do 21.00 (071) 3110358.

FAXS: (071) 3537010, **PISZ** na adres: EKE, Skł. pocz. 63, 63-650 Wrocław 57.

INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY: Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

JOSEF HANDELNER III, ul. Kallota 4, 54-152 Wrocław



Coś Nowego

dosłownie "przypominać się" serwerów w chwili, gdy będzie to niezbędne. Odsianie niepotrzebnych w danej chwili informacji pozwoli zaś na zwiększenie drożności łączności oraz zrozumienia w znacznym stopniu świata gry. Dodatkową zaletą jest to, że system nie pozwala na foul play, np. widzenie przez ściany - po prostu dlatego, że gra "wiedzą", iż gracz nie powinien widzieć tego, co się za nim dzieje, nie będzie tego wyświetlać!

Screensy z obu gier, ukazujące kompleksowość światów - poniżej.



• Jedi Outcast

I kolejny techniczny nowością i dumny mocą silnika Quake III oraz talentem ludzi z Raven Software są screensy z Jedi Outcast, sequelem Jedi Knight, sequelem - jak pamiętamy - Dark Forces.



• BattleTech - lives!

Nawet bardzo lives! Kolejnym cyfrowym reprezentantem tego świata ma być BattleTech: 3025, a zatem gra wyłącznie multiplayerowa i hostowana przez EA (płatny - 10 \$ za miesiąc).

serwis Planum]. Na oficjalnej stronie gry (<http://www.ea.com/worlds/games/pl/battle00/home.jsp>) znaleźć można m.in. pełną dokumentację, opis świata, meków oraz

Polanie 2

■ Janusz Prokulewicz

"Polanie" byli i są uważani za pierwszą polską strategią czasu rzeczywistego. Jednak nie jest to jedyny powód, dla którego tytuł ten znany jest znacznej części polskich giermaniaków. Gra ta, wydana na początku 1996 roku, była po prostu solidną dawką dobrej strategii. Rozgłos przyniosła jej także widowiskowo urządzona premiera na targach PlayBox '96. Stoisko zorganizowane było w formie najprawdziwszej osady stworzonej z powiązanej sznurkami wikliny.

Kilkanaście miesięcy później wydana została ulepszona wersja Polan, tym razem już na płycie. Co prawda nie została ona zrobiona od podstaw (nie zmieniono grafiki), ale zawierała dwa razy więcej misji, świetną muzykę, dodatkowe jednostki, znacznie poprawiono inteligencję. Dla starych wydawczy wcześniejszej wersji Polanie CD byli nie lada wyzwaniem, ale wszyscy czekali na coś nowego, innowacyjnego...

I doczekali się! 1 marca zespół TopWare, pod przewodnictwem Mirosława Dymka - autora poprzednich wersji Polan oraz serii strategii Earth, rozpoczął prace nad następcą tej - chyba już kultowej w Polsce - gry. Tym razem będzie to zupełnie nowy produkt. Przede wszystkim zmieniona została koncepcja rozgrywki, autorzy bowiem zdecydowali się pójść w stronę bardzo modnego ostatnimi czasy rodzaju gier, a mianowicie CRPG. Wpraw-

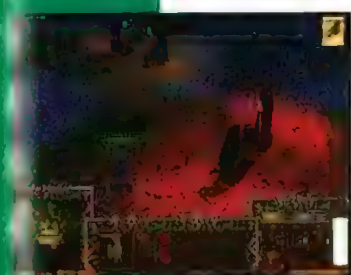
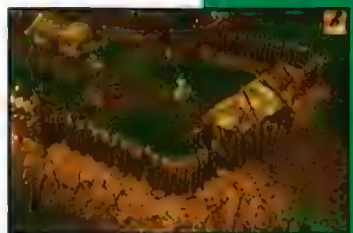
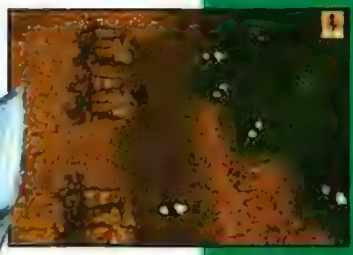
dzie nie będzie to rasowy roleplay, ale elementy tego gatunku dadzą się silnie odczuć.

Teraz nie będziemy już dowodzić kilkudziesięciuosobowym oddziałem bezimiennych wojów, ale kilku-, najwyżej kilkunastoosobową grupą unikalnych postaci. Na czym będzie polegała ich unikalność? Otóż każdy nasz podwładny będzie miał swoje imię (np. Maćko, syn kowala). Duże znaczenie ma też wskaźnik doświadczenia

i Polanie 2

■ Producent: TopWare

GATUNEK: RTS



każdej jednostki rosnący wraz z wykonywaniem kolejnych zadań. W przeciwieństwie do poprzednich części Polan, tutaj naszych bohaterów będziemy mieli do dyspozycji przez całą rozgrywkę. Oczywiście pod warunkiem, że odpowiednio o nich zadamy.

Nie wszystkie jednak aspekty gry uległy zmianie. Podobnie jak poprzednio, cała ekonomia gry oparta jest na dość niepozornym surowcu, a mianowicie mleku. Bierzymy je, jak nietrudno zgadnąć, od krowy pasącej się na naszym pastwisku. Skoro już wspominałem o krowach, to dodam, że każda z nich będzie się inaczej nazywała (Krasulaaaaa!!!). Poza tym będzie można je poznawać po unikalnym umaszczeniu, czyli wzorze na skórze. Mućki, podobnie jak inne postacie, będą zdobywały doświadczenie, którego zwiększenie będzie się objawiało wzrostem wymion (?!). Pozwoli im to na transportowanie większej ilości mleka, czyli znacząco skróci czas potrzebny na łażenie do obory. Dodatkowo wypas krowy będziemy mogli przyspieszyć, przeganiając co jakiś czas stado na nowe pastwiska, kiedy stare już będą jałowe. Krowy zyskały sobie opinię maskotki Po an, więc zapewne jeszcze nieraz przysporzą nam okazji do śmiechu. (Jako ciekawostkę podam, że ka-

plan będzie mógł rzucić na wroga czar, który zamieni go w... KROWĘ!!)

My tymczasem przejdźmy do pozostałych bohaterów. A znajdziemy wśród nich całą starą gwardię, czyli drwala, myśliwego, rycerza, woję, kapłana czy niedźwiedzia. Oprócz tego pojawią się kilka nowych, na przykład wilk (ciekawe, czy będzie można go oswoić?) oraz olbrzym. Każda postać będzie się charakteryzowała takimi cechami jak siła, szybkość, wytrzymałość i zdolności magiczne. Poza tym będziemy mogli zaopatrywać ich w znalezione przedmioty czy magiczne artefakty. Nade wszystko znacznie głębszego wymiaru i uczyni ją jeszcze bardziej emocjonującą.

Nie wspominałem jeszcze nic o technicznej stronie Polan II, a naprawdę jest o czym. Przede wszystkim gra będzie nulała na nieco unowocześnionej wersji engine'u z The Moon Project. Oznacza to środowisko w pełnym trójwymiarze. Rozgrywkę będzie można obserwować z każdej odległości i pod każdym kątem. Do-

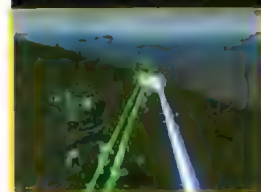


skonałe widać to na zamieszczonych obok screenach. O muzyce na razie nic konkretnego nie wiadomo, ale jeżeli tylko będzie ona na poziomie tej z poprzedniej wersji, to możemy być spokojni. Podobnie ma się sprawa z udźwiękowieniem. Już nie mogę się doczekać kolejnej porcji odczytów. Fani poprzednich wersji doskonale wiedzą, o czym mówię.

Całość ma być utrzymana w iście baśniowym klimacie. Autorzy bowiem za jeden z głównych celów wyznaczyli sobie przybliżenie jak największej liczby młodych graczy. Interfejs został przygotowany właśnie z myślą o nich. Sam, mimo że do najmłodszych z pewnością nie należy, z niecierpliwością oczekuję na tę grę. Kiedy ona wreszcie nadejdzie? Mirosław Dymek zarzeka się, że ostateczny termin wydania to II kwartał 2002 roku, możliwe, że nieco wcześniej. Nie pozostaje nam nic innego tylko trzymać kciuki za naszych dzielnych rodaków... I niech MLEKO będzie z wami!!!

Coś Nowego

formularz zgłoszeniowy na beta testy. Pierwsze prawdziwe nienajęte screenshoty poniżej.

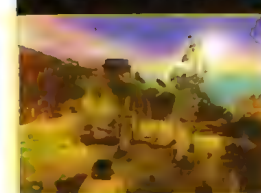


• Devil Inside: The Movie

Jedną zXtra grę, Devil Inside, pojawi się na wielkim ekranie! News, w zakresie informacji o kolejnych obrazach stworzonych na podstawie gier, wyróżnia się tym, że odpowiedzialny za scenariusz filmu - pseudohorroru, czyli takiego straszyla z przemyślnym oszkiem, jest Hubert Charcot - twórca m.in. serii Alone in the Dark!

• B&W: Creature Isles

Za odwieki dni dzieli nas od premiery minisekuela (tego twórcy twierdzą, że zakres zmian uprawnia ich do stosowania tego słowa) tegorocznego hitu Black & White. Creature Isles, tak bowiem nawiązuje do add-on, wprowadzi nową krainę bez bogów, zamieszkaną jednak przez żyjących w spójności-bractwie chowańców. Bractwo to stanie się prawdziwą szkołą dla naszego własnego chowańca - dzięki niej będzie w stanie polepszyć swoje statystyki, nauczyć się nowych cudów. Aby jednak dostąpić zaszczytu noszenia tytułu bractwa, będzie musiał podjąć serię prób. Jedną z nich, zupełnie wyjątkową i nieoczekiwaną, będzie zdobycie samicy... mhm, postaram się o nowego, małego chowańca, którego nasz dorosły chowanec będzie wychowywał na swoje podobieństwo! Niewiele zatem przesady będzie w stwierdzeniu, że Creature Isles będzie niczym Black & White do potęg drugiej. Premiera Creature Isles to okres od listopada 2001 do lutego 2002.



Coś Nowego

• Kto wygra - on czy ja?

Wiemy już, że niezbędne jest zaledwie ok. 12 godzin, by poznać całą historię nowojorskiego gliniarza. Co później, odłożyć na półkę i zapomnieć o niej? Cóż, na to wygląda, gdyż w jednym z planów twórcy gry przyznali, że wątpliwe jest ukazanie się jakichkolwiek add-on. Na przeszkodzie stoją ściśle powiązanie akcji z fabułą, w praktyce uniemożliwiające szybkie przygotowanie "małego skoku w bok". Nie będzie także patcha wprowadzającego tryb multiplayer - tu problemami jest ramplamentowe nie największej rewelacji Maxa - bullet time. Na pocieszenie możemy jedynie powiedzieć, że za zawsze pozostał amatorsko tworzony mody (pierwszy z nich, za sterami grał król kryminali King-fu już w Sled) oraz nadzieje, że tak sequel gry, jak perimetrowy film oraz serial telewizyjny (wszystkie już w produkcji) ukaza się szybciej, niż oczekujemy!

• Deus Ex - w końcu!

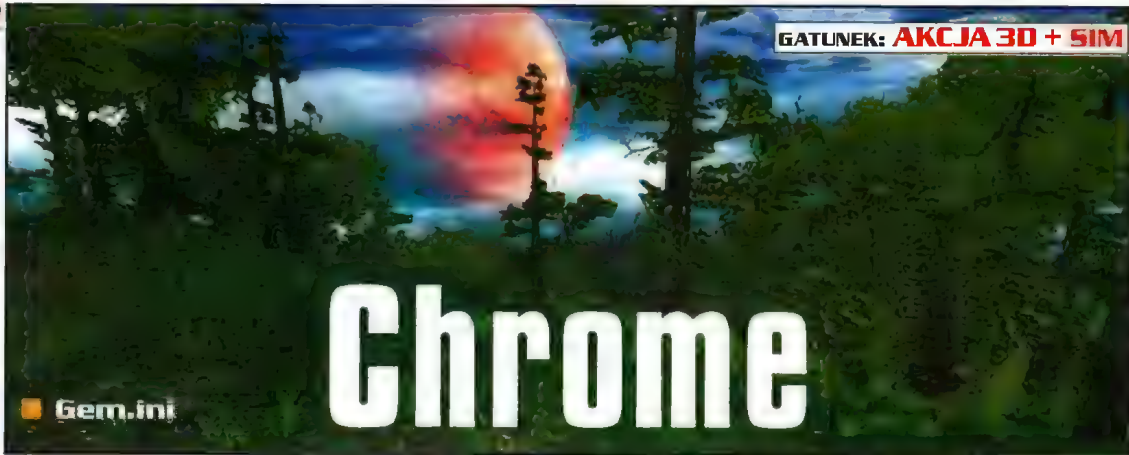
Dochodzą nas wieści (w zaden sposób nieodwrotnie oficjalnie, słowem - spekulacje) dotyczące prawdopodobnej daty premiery Deus Ex 2. Najlepiej, jak dotąd, thinker shootera! Miałaby być co gwałtowniejsza, 2002 r. /

• W.A.T.E.R.

W gruncie rzeczy niewiele wiadomo na temat tego, ponad rewolucyjnego, projektu Antimateria Studios. Proszę fakt, że nie należy mylić go z V.O.T.E. (16-bit) i że rozgrywać się będzie w świecie, w którym największym skarbem jest woda oraz że planowana premiera tego nie do wari 2004.

• The Thing

Pojawienie się screenshotów The Thing wywołało przewidywaną burzę. Rzut okiem nieco niżej, wyjaśni dlaczego. Wiedzą już? W takim razie możemy iść dalej. The Thing jest komputerową adaptacją opowiadania "Who goes there?" John W. Campbell'a i filmu The Thing from Another World oraz naturalnie remake'u tego ostatniego, którego dokonał John Carpenter w 1982 (z Kurtem Russellem w jednej z ról głównych). Akcja gry rozgrywa się krótko po wydarzeniach ukazanych w filmie - do bazy na Antarktydzie posłano wojsko, by zbadać tajemnicze zniknięcia jej personelu naukowego. No miejscu okazuje się... (znów odsyłam do zamieszczonych screenshotów...)



GATUNEK: AKCJA 3D + SIM

Chrome

Tym razem nie będzie sloganu o Polakach i ęsiach. W moim odczuciu bowiem zakłada on z góry, że Polak jednak nie potrafi, a w najlepszym przypadku - daleko mu do światowej czołówki. Zbyt często też powiedzenie to pojawiało się jako wstęp do (jednak) usprawiedliwiania braku gier "Made in Poland" -

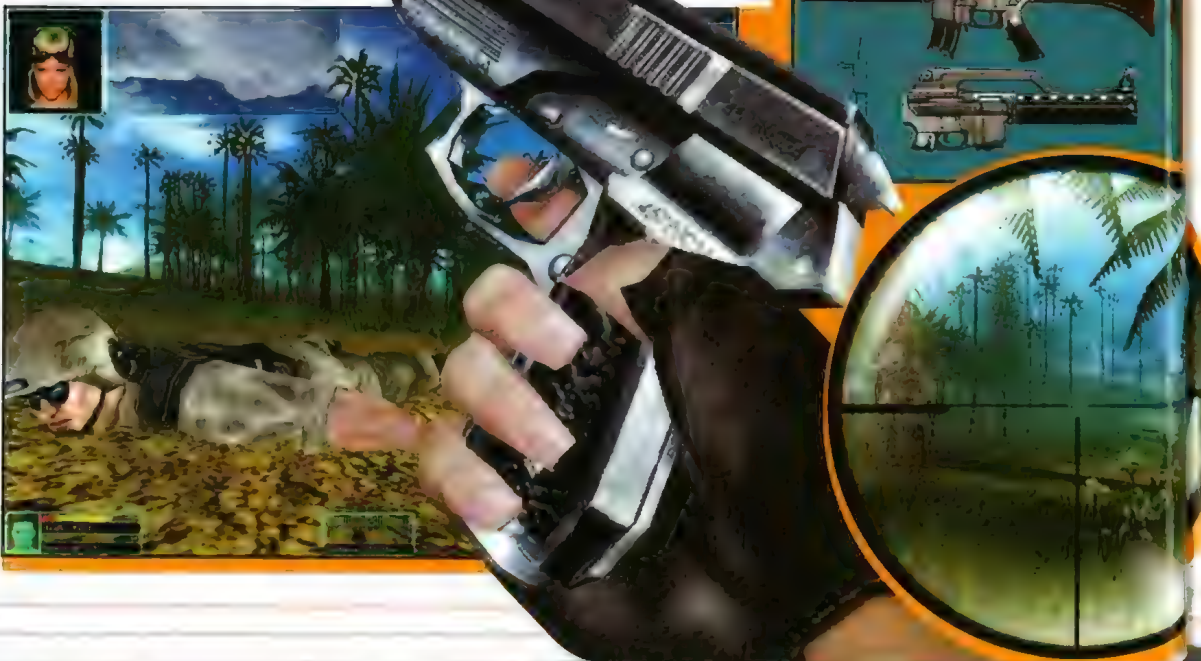
"a bo to przecież nasi...". Tymczasem Chrome, nowy projekt studia Techland, w żaden sposób nie kwalifikuje się, by tak go traktować - w niczym bowiem nie ustępuje najnowszym produktom najlepszych firm developerskich! Więcej - nie jest wcale wykluczone, że tym razem to Polacy wytyczają ścieżkę, którą następnie podążą inni!

Chrome wymyka się skutecznie prostej klasyfikacji. Tylko pozornie bowiem na pierwszy rzut oka jest to pospolita zręcznościówka TPP. Już pobieżne choćby przejrzanie listy funkcji, jakie z 99% prawdopodobieństwem pojawią się w grze, sprawia, że szybko stawiamy Chrome obok Code-named Eagle, Land Warrior, Operation Flashpoint, a nawet Deus Ex! Zaczniemy jednak od początku, od podstaw. Historia opowiadana przez grę rzuca pewne światło na to, czego należy się spodziewać. Całość rozgrywa się w nieokreślonej bliżej przyszłości, na powierzchni sześciu skolonizowanych i terraformowanych planet systemu Valkyria.

Nasz bohater, Bolt Logan, niegdyś żołnierz elitarnego Korpusu Eksperymentalnego, a obecnie - wskutek decyzji senatu, by kwoty przeznaczone dotąd na tę instytucję przekazać komuś innemu - prosty najemnik, trafia tam nie po to, by zacząć nowe życie jako farmer lub drwa. Planety Valkyrii, porzucone przez

kolonistów wkrótce po ich przybyciu, zmieniły się w bazy wypadowe kosmicznego marginesu, tych, których nie chciało nigdzie indziej - piratów, niebezpiecznych zbierców, słowem: tych, których głowy oznaczają dla wprawnych łowcy nagród kolejny miesiąc we względnie luksusie. Sytuacja komplikuje się jednak, gdy niespodziewanie wychodzi na jaw informacja, że pozostawione dawno temu samym sobie planety zawierają nadzwyczajne ilości bogactw naturalnych, a chętnych do zaopiekowania się nimi korporacji górniczych jest więcej niż jedna...

Na tym bogatym i otwierającym całe masy nowych możliwości tle silnie rysują się główne atuty gry. Pierwszym z nich jest ogrom plansz. Twórcy gry ze zrozumiałym zadowoleniem mówią, że do pokonania niektórych potrzebnych będą pojazdy - liczyć mają nawet po kilka, kilkanaście kilometrów! Warto



nie - celując z przykryku nie będziemy w stanie się poruszać!

Na bojową skuteczność Logana wpływać ma odpowiedni dobór broni (od pistoletów po wyrzutnie rakiet, przy czym gracz nie jest ograniczony do tych z początku misji i może dobrać się na wrogu) i wyposażenia dodatkowego (m.in. czujnik ruchu, sonar, latarka, medykamenty oraz osobno stymulatory, materiały wybuchowe; część z nich, jeśli misja tego wymaga, może być przypisana na stałe), a e i - jak w żywej legendzie Deus Ex - wszczepy elektroniczne! Te ostatnie pozwalają nie tylko modyfikować cechy herosa, lecz także widzieć w podczerwieni, sprawnie się poruszać, celniej strzelać. Co ciekawe, przy wyborze poszczególnych usprawnień z poszerzającej się z misji na misję

kluczem do sukcesu jest przede wszystkim trafny ich dobór!

Istotną wreszcie, w przeciwieństwie do większości gier tego typu, rolę ogrywać mają pojazdy. Ich różnorodność jest porażająca - od motocykli, przez quady, jeepy po... czołgi oraz jednostki nawodne! Twórcy gry twierdzą, że od nich za eżec może częstokroć powodzić się lub porażka w wykonywanej misji! Nic dziwnego zatem, że sposób, w jaki się zachowują, bliższy jest symulatorom niż zręcznościówkom - wszystkie one są w pełni wiarygodne: wychylają się na boki przy ciasnych skrętach, w widocznym sposobie odnoszą obrażenia, a nawet jeśli nasza jazda jest wyjątkowo niebezpieczna bądź zupełnie przypadkiem znaleźliśmy się w samym środku wojny - eksplodują!



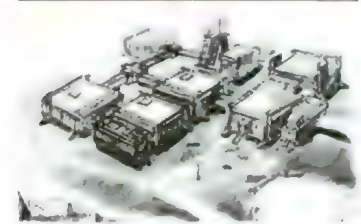
też w tym miejscu zatrzymać się na moment i podkreślić graficzny rozmach, z jakim je tworzą. Spójrzcie na obrazki - na te wiarygodnie ukształtowane lodowce, spieczoną słońcem, "falloutową" ziemię, okrytą falującym lasem wzgórza, rozległe łąki - wszystkie "przykryte" od góry zupełnie przeciw prawdziwym niebem... Bez wątpienia pod tym względem Chrome jest po prostu zachwycający!

Świat Chrome oglądamy z perspektywy osoby pierwszej i (nie lub) trzeciej, zwykle jednak zza pleców naszego herosa. Ten jak na na emnika z bogatą przeszłością wojskową przystało, będzie zdolny poruszać się na wszystkie sposoby, w jakie robią to sprawni ludzie: biegać, chodzić w przysiadzie, czołgać się, pływać. Zmiany postawy nie tylko pozwolą zmniejszyć ryzyko wykrycia czy trafienia, ale i same wpływać będą na celność - twórcy wyraźnie dumni są ze swego "dynamic targeting system" drastycznie zmniejszającego szanse trafienia w ruch. System ten sprawi więc, że niemożliwe będzie przycelowanie w plegi, i konsekwent-

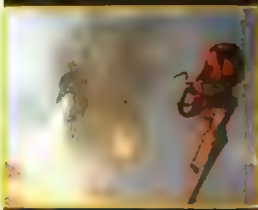
puli, warto pamiętać, że możliwości naszego herosa do przyjmowania kolejnych nie są nieskończone, że ilość tych uaktywnionych nie może przekraczać poziomu maksymalnego obciążenia systemu nerwowego! Dodatkowo niektóre z "poprawek", rzeczywiście polepszając możliwości, jednocześnie obniżają inne cechy (np. szybsze poruszanie się czy niwelowanie dezorientacji po trafieniu, kosztem poziomu zrozu'a)! Może więc okazać się, że

Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że Chrome, jawiący się początkowo jako zręcznościówka - i przez to niezbyt dla mnie atrakcyjny, stał się w tej chwili jednym z najbardziej przeze mnie oczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy? Strategiczne znacznie ukształtowanie terenu, konsekwentne dobieranie odpowiedniego sprzętu (także pojazdów) i "usprawnień", bogate charakterystyki broni, uwzględnienie czynników takich jak wspomniana w tekście "dezorientacja po trafieniu", ale nade wszystko pełna swoboda postępowania w zupełnie różnorodnym środowisku, każą wierzyć, że już wkrótce dla nam będzie gra ze wszechmiar nadzwyczajna!...

Chrome
Producent: Techland

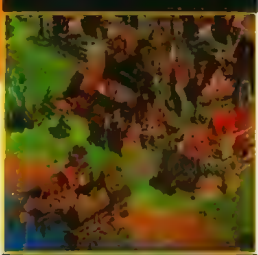


Coś Nowego



• Anno 1503

Sequel (a w zasadzie prequel) Anno 1503 pojawi się dopiero w pierwszym kwartale 2002. Na podobieństwo wszystkich, którzy zdążyli już zrobić na półkach miejsce na pudełko z tą grą, możemy powiedzieć, że czas, jaki pozostał do nowej daty premiery gry, jej twórców, Sunflowers, poświęć na najdrobniejszych chodzą, szlifować i poprawki, tak by produkt finalny spełniał - i przewyższał! - wszelkie oczekiwania graczy.



• Kamiks Diablo

W chwili gdy czytacie te słowa, pierwszy z komiksów Diablo - Tales of Sanctuary, rezultat współpracy Blizzard z Dark Horse Comics, powinien już znajdować się w drukarni. Tych wszystkich, którzy właśnie rzucili się w koniuszki świnekskabanek, zapewne, zmartwimy mówiąc, że mowa o rynku USA. Informujemy jednak, bo być może znajdzie się odważny rodzim wydawca?

• Outlaws 2?

Uwaga: nie mamy żadnych podstaw, by sądzić, że rzeczywiście powstaje sequel Outlaws, jednak kilka przesłanek pozwala mieć nadzieję, że już wkrótce znów dane nam będzie chwycić colta i winchester i ruszyć śladem bandytów.

Coś Nowego

Po pierwsze - Outlaws, jedyny jak dotąd profesjonalny FPP shooter rozgrywający się na Dzikim Zachodzie, ponownie pojawił się w sprzedaży (na Amazon.com - 10 USD). Po wtóre - LucasArts wydał ostatnio patch oddający obsługę CDD. Po trzecie - z rozmowy z Simonem Jefferym, prezesem LA, wynika, że rozpatrują ten pomysł, nie jest więc wykluczone, że działania powyższe mają na celu sprawdzenie zainteresowania ewentualnym sequelem. Powtarzamy: nie wiemy niczego na pewno, widzi się nam jednak, że już niedługo LA ogłosi, że no, bliski im ostatnio Raven Software prócz Jedi Outcast, zajmuje się Outlaws 2.

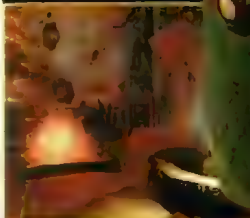
• Timi Original War



Dobra wiadomość dla wszystkich fanów strategii Original War, jedyna z bardzo oryginalnych strategii RTS, jakie pojawiły się na rynku gier PC, będzie w Polsce kosztowała... 29,90 zł! Gra ukazała się w serii Extra Gra, co oznacza, że w zestawie poza 2 płytami CD znajdzie się kartonowe pudełko oraz instrukcja. Original War będzie oczywiście w pełni spolszczona.

• Iron Storm

Wyobraźcie sobie, że pierwsza wojna wcale nie skończyła się w 1918, że jest rok 1964 - pięćdziesiąt lat od jej wybuchu, a ona wciąż trwa! Jakkolwiek technologia wojenna posunęła się bardzo do przodu, klimat retro pozostał - szybkostrzelne, lecz głośne i zawodne karabiny maszynowe, czołgi, samoloty... Wojna ta, przebiega w kulisach Koch Media, w FPP bądź FPP shootera uk-



CLAY AGENT

Czy kojarzycie taką oto scenę: plastelinowy świat, plastelinowe postacie, plastelinowe zwierzątka, plastelinowe przedmioty... wszystko plastelinowe? Jeżeli kojarzycie i na dodatek taka scenaria przypadła wam do gustu, to mam coś dla was.

■ Devi

Clay Agent jest grą, której autorzy skorzystali z pomysłu stworzenia całego świata z plasteliny. Podobnie jak w Neverhoodzie (z którym skojarzenie miałam nadzieję wywołać wcześniej), nie ma w grze elementów, który nie byłby stworzony z owej substancji.

Podczas gry wcielać się będziemy w supertajnego agenta, którego misją jest



ona na plastelinową planetę, na której od tego momentu toczyć się będzie akcja.

Główny bohater, którym kierować będzie gracz, jest najlepszym agentem służb wywiadowczych. Pomimo to jest osobą raczej niezadarną i z pewnością nie wygląda na superbohatera. Jak na ironię, ma również bardzo wysokie mniemanie o sobie i swoich umiejętnościach. Dlatego właśnie opuszczając statek i wybierając się na plastelinową planetę nie bierze ze sobą broni, a jedynie jego ekwipunek to stary mundur i wojenny hełm.

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Tuż po lądowaniu nasz bohater staje twarzą w twarz z mnóstwem niecodziennych zadań, które doprowadzić go mają do szybkiego wypełnienia zadania. Jak się jednak okazuje, nigdzie w poolu nie ma zaginionej bali, co z pewnością nie wróży rychłego jej odnalezienia. Co więcej, w dalszych etapach gry fabuła coraz bardziej się "rozgałęzia", a droga, którą pójdzie gracz, zależy tylko i wyłącznie od niego. W każdym razie - jak zapewnia producent - nie będzie czasu na ziewanie!

Generalnie do rozwiązania będzie 5 zagadek, można będzie spotkać mnóstwo

ciekawych postaci i przejść poprzez 30 ciekawych scen, zanim odnajdzie się złotą bilę. Każda z owych 30 okazji jest mini przygodą ze swoim własnym zestawem zadań i przedmiotów.

Rozgrywka skonstruowana jest tak, że w poszukiwaniu zguby przechodzi się do następnych scen bez wracania do poprzednich. Swoją

drogą, nie będzie nawet takiej możliwości. Wykluczy to sytuację, gdy trzeba będzie nosić ze sobą wszystkie dotychczas zebrane przedmioty i sprawdzać je po kolei, w momencie gdy zajdzie potrzeba użycia któregoś z nich.

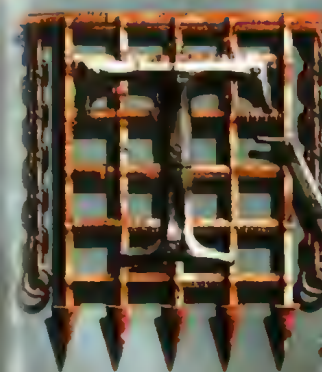
Clay Agent zapowiada się na niezbyt skomplikowaną gierkę stworzoną po to, aby wywoływać uśmiech na twarzy. Jak podkreśla sam producent, jest ona przeznaczona dla ludzi obdarzonych fantazją i dużym poczuciem humoru.

Clay Agent

Dystrybutor: Manta

Plastusiowy pamiętnik

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca



Polska wersja gry Firefly Studios STRONGHOLD

WIERDZA

PL
WERSJA POLSKA

... zbudowanie jej to nie wszystko.
Musisz ją jeszcze obronić!



99 zł

Twórcy legendarnego LORD OF THE REALMS
powracają z nową świetną grą STRONGHOLD.

www.stronghold.com

współwydane przez:



opracowane przez:



sprzedaż
wysyłkowa:



patronat:



Stronghold and the Stronghold logo are trademarks of Firefly Studios. The Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2001 All rights reserved.

Coś Nowego

zać się ma na ekranach naszych monitorów już w początkach 2002



UPDATE: Iron Storm zabierze gracz w podróż po całej rozdartej wojną Europie, a nawet Azji. 6 rozdziałów gry obejmuje m.in. front zachodni, front rosyjsko-mongolski, pociąg pancerny "Car Ivan", okupowany Wolfenbürg, fabrykę ciężkiej wody Mad Barona i Berlin z Reichstagiem.

• The Underworld: Crime Does Pay

Przestępstwo popłaca - tak brzmi podtytuł tego, już w tej chwili budzącego kontrowersje, projektu podjętego przez Phoenix Entertainment. The Underworld: Crime Does Pay stano-

wić ma mix FPS-ów, RPG-ów i RTS-ów. Pierwsze screeny, jakie znalazł można na stronie PE, zdają się potwierdzać jedynie fakt, że spór ma tam być z first person shooterów, fabuła jednak - stawiąca graczowi na czele organizacji przestępczej mającej aspiracje być główną siłą miejskiego półświatka - zdaje się mówić coś innego. Poniżej jeden ze screenów. Jak na autorski inżyniering w branży PE - nieźle, prawda?

• Thief III

Ciekawi was, co się dzieje z trzecim Thiefem? No cóż, nieźle, nieźle - ponoć lepiej, niż się można było spodziewać. Jeden z developerów zdradził, że już jakieś czas temu mieli 3 poziomy i - uważaj! - działającą AI! A jak wygląda? Unreal Engine (to wcale nie to samo, co engine Unreal) to naprawdę potężne narzędzie, więc jakby nieco lepiej niż wykorzystywany w poprzednich Thiefach Dark Engine. Zresztą - spojrzcie sami.

Jazz i Faust

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Rosjanie do tej pory na rynku gier komputerowych zastępneli przede wszystkim Tetrisem, Tetrisem i jeszcze ze sto razy Tetrisem. Dopiero daleko za nim mający gdzieś w oddali, jeśli chodzi o sławę, Rage of Mages czy Echelon. Programiści z Saturn+ na pewno nie mają ambicji zdetronowienia króla zręcznościowych gier logicznych, ale na pewno chcieliby zmniejszyć nieco dystans dzielący od niego rosyjskie produkty.

■ Qn'ik

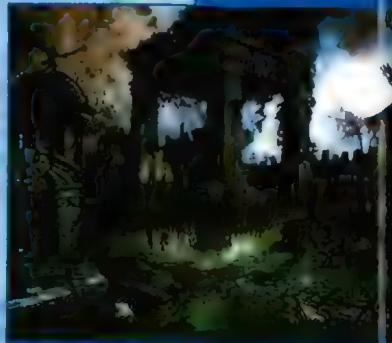
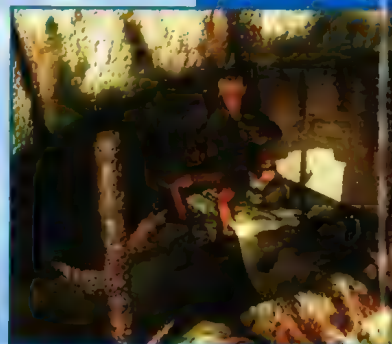
Bardzo ciekawą sprawą są lokacje, które gracz będzie podczas gry plądrował. Obszar gry podzielony będzie na trzy światy - pierwszy, pustynny, pełen karawan, z fatamorganą (poważnie - choć niekoniecznie oznacza to, że i fatamorgan nie będzie można zwiedzić) i podziemnymi (no dobrze: podpiaszczystymi) miastami. Drugi jest równie efektowny, mianowicie leży nad morzem. Plaże są siedliskiem wszelkiego handlu - co to oznacza dla jednego z naszych bohaterów, trudniącego się przemytem, tłumaczyć nie potrzeba. Trzecie miasto ma być siedzibą zła - miejscem, w którym w każdej chwili można się spodziewać ludzi dla pieniędzy robiących wszystko. A skoro o ludziach mowa - w ciągu całej gry spotkać będzie można 59 postaci i się z nimi porozumieć. Liczba ta jest naprawdę imponująca. Podobnie jak liczba zagadek, które gracz będzie mógł w niej rozwiązać - autorzy szacują ją na około 170!

Miłośnicy okazję grać tylko w demo Jazz i Faust. Muszę powiedzieć, że grafika - jak na przygodówkę - imponuje. Styl jest nieco podobny do The Longest Journey, ale sam wygląd jest już o wiele lepszy. Bardzo mnie zdziwiły opcje konfiguracji - niecodziennie spotykam w przygodówkach tripple buffering, Volumetric Fog & Light, efekt gorącego powietrza itp. Aha - to naprawdę działa. Co prawda, w demie nie byłam w stanie zweryfikować, czy autorzy piszą o pięknych efektach wizualnych, takich jak realistyczne i w czasie rzeczywistym: ogień, mgła czy nawet efekty używania magii (tak!), mieli rację, ale po tym, co zobaczyłem, stwierdzam, że będzie to jedna z najładniejszych przygodówek, w jakie przyszło mi grać.

my. Czyli: cwaniaczek kontra marzyciel. Wybór postaci całkowicie determinuje grę - w fabule przewidzianych jest sporo spotkań tych postaci - przy czym w zależności od tego, kim gracz będzie kierował, sposób patrzenia na świat ma być skrajnie różny. Gra ma być nieliniowa, bogata w nietypowe zwroty akcji, ale niezależnie od tego, którą postać wybieremy, prowadzi do tego samego końca.

Jazz and Faust ma być wydana w listopadzie 2001 roku i kosztować poniżej stu złotych. Ciekawe, że jej minimalne wymagania wcale nie są wysokie - P 266, 32 MB RAM. Nie wiem, na ile jest to prawdziwe, bo w demo grałem na potężnej maszynie, ale jeśli nawet bez

połowy detali zadziała, to będzie bardzo dobrze świadczyć o poziomie rosyjskich programistów. Nic, tylko czekać na pojawienie się pełnej wersji.



Jazz and Faust

Producent i Dystrybutor: Saturn+ / 1C Company

Rosyjski Mefistofeles w akcji

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

PL
WERSJA POLSKA

THRONE OF DARKNESS

Siedmiu Samurajów Przeciwno Złu



W polskiej edycji gry oprócz 2 płyt CD z profesjonalną wersją językową programu znajdziesz również płytę z orientálną ścieżką dźwiękową z gry oraz coś eXtra - niepowtarzalną bandankę.

współwydane przez:

SIERRA

CLICK

MAC

YENBIT.PL



ZA PIĘĆ DWUNASTA

Rally Trophy



Widzę, że nie ma tu żadnych problemów z grafiką. Widać, że to jest naprawdę dobra gra. Widać, że to jest naprawdę dobra gra. Widać, że to jest naprawdę dobra gra.

Twierdzenia tego typu mogą wydawać się przedwczesne, choćby z tego powodu, że w wersji, w którą - dzięki uprzejmości CD-Projektu - miałem przyjemność pogrywać, zablokowane arcade oraz tryb multiplayer (obejmujące zarówno część symulacyjną, jak i arcade). To zaś, co uruchamiało się w sposób niebudzący wątpliwości, czyli tryb symulacji rajdów, oznaczone było jako "v 0.52" i "Does not represent the quality of final version". Moim zdaniem jednak tym większa zasługa gry i jej twórców - to bowiem, co jest w niej obecne, jak na tak wczesną wersję reprezentuje się znakomicie!

Ad rem, jednak, ad rem. Dane nam było przetestować jedynie trzy samochody: ford Cortinę, volvo Amazon (określany w redakcji mianem "czołgu"), escorta RS2000 (w wersji finalnej zobaczymy również mini fiata Abartha czy minicoopera). Wszystkie trzy napędzane są na tylną oś, co oznacza sporą nadsterowność przy skrętach i kompletną niesterowność przy ostrym hamowaniu. To jednak nie wszystko, co da się powiedzieć o ich prowadzeniu - twarde zawieszenie sprawia, że są wręcz niezwykle czułe choćby na najmniejsze wyboje. Ma to znaczenie o tyle, że Rally Trophy to prawdziwy symulator gra, która - jak twierdzą twórcy - ma zrobić z wirtualnymi rajdami to, co wcześniej Grand Prix Legends zrobiło z symulacjami F1!

I nie trzeba wcale wiele, by tego dosвідczyc - prosty test porównawczy escorta z RT i jego odpowiednika z Colina McRae Rally 2.0 wystarczy aż nadto. W Colinie w praktyce nie można było stracić kontroli nad samochodem wychodząc z łuku - tu w RT nie jest to niczym nadzwyczajnym. Różnice pomiędzy tymi dwoma tytułami najlepiej opisuje zdanie - że o ile w Colinie chodziło o to, by w jak najkrótszym czasie przejechać drogę z A do B, o tyle Rally Trophy polega na tym, by jak najlepiej utrzymywać na niej rozpedzone, rozbujałe i praktycznie niesterowne pudło. Nie pokuszę się o stwierdzenia typu "ekstremalnie realistyczna fizyka", bez wątpienia jednak jest dokładnie tak, jak zdrowy rozsądek i setki minut telewizyjnych relacji każą wierzyć, że jest.

Tryb mistrzostw w Rally Trophy ma się składać z 42 etapów w 5 krajach: dających obraz rodzaju wyzwań, jakim sprostać musiał ówczesny kierowca rajdowy. Szwecja zimą, Finlandia jesienią, Rosja, Kenia, Szwajcaria latem - w grze pojawiają się też tereny równinne i górskie przy dobrej pogodzie, jak i w deszczu czy śniegu. Warto podkreślić, że plaścze w grze są otwarte (w ramach rozsądku oczywiście), co oznacza, że jakkolwiek nie można podążyć odbijającymi od wytyczonej trasy torami dla pociągów - to jednak nie ma żadnego problemu, by próbować ścinać zakręty, prześlizgując się pomiędzy drzewami, czy... sprawdzić, jaki widok z okien mają mieszkańcy domu na wzgórzu. Co ważne - plaścze nawet w tej chwili wydają się nienajbardziej idealne. Niemal gdyż o ile odcinki w Rosji nie wymagają już poprawek, o tyle w Szwecji brak zmiany prędkości przy jeździe na śniegu i ciekawe, a zmniejszoną przyczepność rzuci się natychmiast - wręcz błaga o precyzyjne zdefiniowanie warunków.

Zupełnie osobną kwestią jest jakość oprawy graficznej. Bez odrobiny przesady mówić o niej można wiele i WYŁĄCZNIE dobrze. Poczynając od kreacji świata: przez nieprawdopodobnie wręcz szczegółowy model samochodu, po efekty typu: żwir przyskający spod koła, refleksy świetlne pełgające po karoserii (zwróćcie też uwagę na zupełnie nietypowy, a przy tym walorygodniejszy niż dotychczasowe efekt oślepienia), wreszcie liczone w czasie rzeczywistym cienie. Podobnie dobrze ma się rzecz z wizualizowaniem pracy samochodu (spaliny, praca zawieszenia, ruchy kierowcy i pilota) i ewentualnych



uszkodzeń. Nawiasem mówiąc - system uszkodzeń istniał i w wersji którą mieliśmy przyjemność poznać. Jednak pewien jestem, że przyda mu się jeszcze kilka szlifów - tak by ich wpływ na właściwości jezdne samochodów był nieco większy... Sami twórcy zapewniają, że w finalnej wersji niczym szczególnym będzie finiszowanie na jednym sprawnym biegu, bez zawieszenia i z każdym kołem mierzącym w inną stronę.

Mimo tych kilku drobnych i w gruncie rzeczy prostych do poprawienia mankamentów Rally Trophy zapowiada się niezwykle obiecująco. O klasie gry świadczyć mogą wygłaszane na forum wrażenia z jazdy i śmiało porównania z Need for Speed, Porsche 2000 czy nawet Grand Prix Legends! Osobiście przychyliłbym się do tej pierwszej opinii - nigdzie indziej realizm nie został w taki sposób zespolony z czystą przyjemnością wirtualnej jazdy. Coz, nie ma wątpliwości, że Finowie z Bugbear Entertainment mają ogromną szansę, by w widowiskowy sposób dostać się na podium twórców samochodówek. Jest też szansa, że już wkrótce po premierze gry, która odbędzie się prawdopodobnie jeszcze w listopadzie, umilkną toczone się obecnie dyskusje, czy lepszy jest Colin McRae 2.0, Pro Rally, czy Rally Championship Xtreme. Imię pogromcy ich wszystkich bowiem brzmi: Rally Trophy.

Rally Trophy
Producent: Bugbear Entertainment

To będzie WIELKA gra.

HEROES



Trójwymiarowy teren i jednostki.
Systemy obronne: flary, pancerz, STEALTH.
Zużywające się paliwo i amunicja.
Dwa tryby rozgrywki: trening i zawody.
Obsługa wielu urządzeń sterujących: klawiatura, pad, joystick.
System dynamicznego oświetlenia (do 64 kolorowych świateł na scenie).
Obsługa okularów 3D.
Niesamowita grywalność.
Globalny serwis wyników dostępny w Internecie.

TopWare
INTERACTIVE



Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Dystrybucja w Polsce Topware Polans Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.



■ beerman

Proces produkcji gry to długotrwała i ciężka praca. Jednym z jego bardzo ważnych elementów są tak zwane beta testy, czyli wnikliwa analiza całej gry i likwidowanie wykrytych błędów i niedoróbek. Dzięki temu - przynajmniej teoretycznie - gracz dostaje do ręki pełnowartościowy produkt.

W czasie testów bardzo często gry są kompletnie niezrozumiałe dla ludzi, którzy nad nimi nie pracowali. Wiadomo - swoje dziecko się zna i dla ułatwienia sprawy wiele elementów, które pojawiają się w finalnej wersji, można pominąć. Gry opisywane w tym dziale to zazwyczaj prawie pełne produkty. Od wersji sklepowej dzieli je jedynie kosmetyczne poprawki. Dlatego też dział nazywa się "za pięć dwunasta".

Wersja beta gry Wiggles, w którą miałem okazję pogrywać, była nieco inna. Powinna trafić do działu "za piętnaście dwunasta", gdyż do pełnej gry nieco jej brakowało. Zaczęę jednak od początku, ponieważ większość z was wie o Wiggles zapewne tyle, ile można było przeczytać w zapowiedziach prasowych.

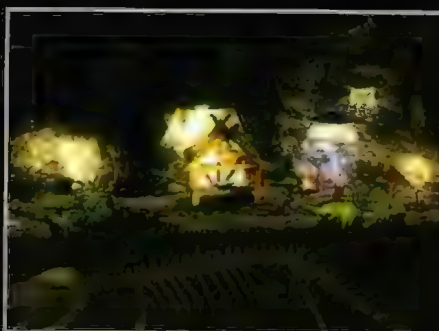
Wiggles to gra strategiczna, w której obejmujesz rolę opiekuna skrzatów tak właśnie zwanych. Celem - początkowo dość odległym - jest pokonanie pradawnego zła (o historii poczytajcie w ramce). Żeby ów cel osiągnąć, trzeba się dobrze opiekować małymi poddanymi. Nauczyć ich jeść, bawić się, bronić przez zagrożeniami - i tak przez kilka



potrzebują również czasu dla siebie. Lubią po- spać, pograć w karty czy kregle, pójść do pabu, no i oczywiście zakochać się. Ten ostatni ele- ment życia Wigglesów jest o tyle ważny, że - jak wspominałem - osiągnięcie celu potrwa kilka pokoleń, a każde następne trzeba najpierw "wy- produkować". Co ciekawe, to od nas zależy, czy młodzież wychowamy na wojowników, budow- niczych czy na przykład naukowców. W zasadzie planowanie przyszłości naszych pociech jest jed- nym z bardzo istotnych elementów gry.

Pojawia się w niej pięć klanów skrzatów i dziewięć ich rodzajów (skrzatów - nie klanów). Możliwe jest zbudowanie ponad trzydziestu obiektów, gdzie obywateli się produkcja dwudziestu rodzajów narzędzi, których będziesz uży- wał. Aby je wyprodukować, należy zaba- wić się w górnika i wydobywać siedem różnych kopalini. W czasie gry skrzaty znajdują lub wynajdą dziesięć rodzajów bro- ni i nauczą się czterech stylów walki, tak- kich jak karate czy tae kwon do. W sumie nasi podopieczni potrafią zająć się do- słownie setką różnych rzeczy - związanych zarówno z pracą, jak i z zabawą. Odkrywa- jąc wszystkie te cuda, będziemy podróżo- wać przez pięć okresów historycznych.

Mniej więcej wiecie, na czym polega gra. Wybaczcie mi - mam nadzieję - fakt, że wiele z powyższych informacji pochodzi od producenta. Niestety nie miałem możliwości ich zweryfikowania, ale to, co widziałem, każe mi raczej ufać obietnicom autorów. Spytacie, dła- cze-



pokoleń, od epoki kamienia łupanego aż po przyszłość. Ta gra to hybryda kilku gatunków i gdybym miał porównać ją do już istniejących, padłyby chyba tytuły takie jak The Sims, Cre- atures i coś z klasyki RTS, np. Command & conquer.

Akcja the Wiggles rozgrywa się pod po- wierzchnią ziemią. Z każdym kolejnym kro- kiem zbliżającym nas do zakończenia na- potykamy różne przeszkody oraz środki służące ich rozwiązaniu. Pojawiają się wrogowie, tacy jak smoki czy trolle, napotykamy strumienie lawy, które trzeba przekroczyć. Aby tego do- konać, należy nauczyć skrzaty, jak mają prze- żyć, jak mają wyknuwać broń, gotować ulubione grzybki, hodować chomiki, produkować narzędzia i różne maszyny. Trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt, że nasi podopieczni jak wszystkie żywe istoty

The Wiggles
Producent: GD Projekt

OPSYS

gra warta

10 000 złotych!



Te pieniądze są prawdziwe i mogą być twoje!

Podejmij wyzwanie!

1. Zainwestuj: kup SuperGrę OPSYS za jedyne 29.90!
2. Zagraj: znajdź w grze 100 starych monet!
3. Wygraj: 10.000 złotych!!!

szczególne: www.gry.wp.pl

(hyper)media:

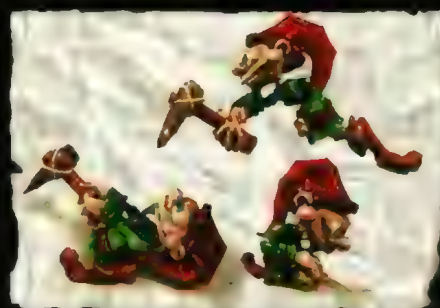
SPRZEDAŻ WYSŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

SuperGra OPSYS w kioskach i salonach prasowych

Premiera 2 listopada 2001

Cena 10.000 zł promocja: 29.90 zł

go sam wszystkiego nie sprawdziłem? Cóż, odpowiedź jest dość prosta. Po pierwsze, wersja, którą testowałem, nie należała do zbyt stabilnych i dość często zdarzało jej się zwinąć. Ponadto system sterowania skrzatami nie został jeszcze do końca dopracowany, gdyż często bywało tak, że maluchy w ogóle nie reagowały na moje polecenia. Kolejny powód to wydajność – dopóki nie przeszedłem się na PIII500 z GeForce 2, byłem świadkiem ostrego zablokowania grafiki, a to, jak wiadomo, niezbyt pomaga w spokojnej grze. Jednak wszystko to nie – nie z takimi rzeczami się walczyło. Najważniejszym powodem był brak w grze istotnych dialogów. Zadania do wykonania, wszelkie podpowiedzi i porady daje słodka pani skrzatowa (ale z innych skrzatów niż nasi bohaterowie), a ta niestety



Dawno już bowiem żadna gra nie wydała mi się tak świeża i oryginalna. W Wiggles wszystko jest takie – od początku do końca, a to rzecz raczej niespotykana wśród wydawanych dziś produktów. Nie chciałbym pisać więcej o rozgrywce, bo na to przyjdzie czas w recenzji – to przecież jest tylko sprawozdanie z beta testów.

Na zamieszczonych obrazkach można zobaczyć, jak to wszystko wygląda. Oczywiście nic nie zastąpi animacji na ekranie komputera, więc napiszę parę słów na ten temat. Wersja, którą otrzymaliśmy do testów, była – jak już wspomnieliśmy – dość wczesna beta. Dlatego w menu konfiguracyjnym nie było jeszcze możliwości włączenia obsługi T&L, czyli specjalnych funkcji nowych akceleratorów. Okazało się jednak, że Wiggles wcale na tym nie traci, bowiem cała gra jest... mówiąc krótko, śliczna. Długo cieszyłem oczy otoczeniem, w którym poruszały się skrzaty. Również ich animacja została zrealizowana we wspólny sposób. Grafika jest kolorowa, pełna szczegółów, dyskretnych, lecz poprawiających nastrój efektów specjalnych. Nie wiem dokładnie, na czym to polega, ale Wiggles wygląda tak, że na ustach gracza mimowolnie pojawia się uśmiech. To trzeba zobaczyć samemu, szczególnie że humor w Wiggles nie należy do nachalnych, a to się ceni. Nawet jeśli ktoś okaże się całkiem nieczuły na uroki grafiki, to na pewno povala go na ziemię teksty Wigglesów. Tego akurat w bedzie nie zabrakło i zapewniam was, że rzekliśmy jak dzikie konie, słuchając niezobowiązujących pogaduszek skrzatów.

potrafiła powiedzieć jedynie, że linijka tekstu, jaka miała się pojawić, nie została znaleziona. Tym sposobem musiałem grać całkowicie na ślepo i nawet życzliwość 'tłumu' z Action Plusa (podkładali teksty, jakby ktoś pytał) niewiele pomogła.

Jednak udało mi się nieco pograć i muszę powiedzieć, że jestem pod wrażeniem (bardzo pozytywnym).



Ogólnie rzecz biorąc, oprócz oczywistych problemów związanych z testowaniem wersji beta, jestem bardzo pozytywnie nastawiony do tej gierki. Sądząc z tempa prac (w ciągu dwóch tygodni otrzymaliśmy dwie wersje, każda poprawiona względem poprzedniej), już niedługo wszyscy będą mogli cieszyć się obserwowaniem poczyną Wigglesów. Co ciekawe – dla niektórych – The Wiggles będzie jedną z pierwszych wyprodukowanych w Europie gier na nową konsolę Microsoftu. Prace nad wersją PC i X-Box postępują równolegle, więc jeśli w końcu dojdzie do premiery konsoli, będzie można pograć w The Wiggles również i na niej. Nie doszukałem się nigdzie takiej informacji, ale przypuszczam, że będzie możliwa rozgrywka sieciowa między PC a X-Boxem.

Ostatnią optymistyczną informacją powinien być fakt, że dystrybucją The Wiggles w Polsce zajmuje się CD Projekt. Można zatem spodziewać się profesjonalnie spolszczonej i dobrze wydanej gry – miejmy nadzieję, że w atrakcyjnej cenie. To jest tytuł, na który naprawdę warto czekać.

Nie Ty rozpocząłeś tę wojnę... Ale Ty musisz ją skończyć!

REAL WAR

AIR LAND SEA

99⁹⁰ zł



Szukaj w sklepach pod koniec października

To nie jest tylko gra. To Prawdziwa Wojna...

Pentagon opracował specjalne algorytmy SI, pozwalające stworzyć najwierniejszą symulację III Wojny Światowej. Na wypadek, gdyby do niej doszło. To właśnie dzięki tym algorytmom, zaimplementowanym w grze REAL WAR, możesz się przekonać, czy nadajesz się na dowódcę sił sprzymierzonych. Niestety, tym razem musisz postarać się naprawdę, bo wkrótce Pentagon może Cię potrzebować...



Wylączna dystrybucja w Polsce: www.lemon-interactive.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88



Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością Lemon Interactive. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zgody Lemon Interactive jest zabronione.



Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Alien Nations 2

Gatunek: RTS **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 350, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB
Graliśmy na: (np.) C450, 192 MB RAM, Windows 98, akcelerator 16 MB RAM
...i: oż, jekalwiek mogłoby być lepiej, nie było źle

Arcanum

Gatunek: CRPG **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** Wndows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB RAM **Graliśmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
...i: to stanowczo za słaby sprzęt!

Galán PL

Gatunek: planszowa? **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
...i: he, he, P

Uwagi:

Mac Abra: Settlers - nieco humoru + parę fajnych pomysłów. Niezłe Qn'ik: Stworzona po to żeby pos adacie 19 monitorów mogł cieszyć czy Altor: A postadacze mniejszych zaczęli rozważać ich wymianę. Herr Spiegelmann Eld: Das ist gut gierken aber das klonen Settlers Czarny Iwan: Na pewno nie będz eole się nudzić Jedi: Ja się tak nie bawię. Alen to zielone suzie, bo zterają mi kwiatki w ogródku!

Uwagi:

Qn'ik: Fallout + magia - dla miłośników galunku pozycja obowiązkowa. Ty ko po to ten real time? Altor: Dla miłośników z mocnym sprzętem i dużym samozaparciem, bo engine jest słabutki! StrangeOne: No i wygląda to gorzej od Fallojta... Gem. ini: Viel Hałas o n c. Mat Rix: Cośa się na tę grę tak uwzieli, ktoś by pomyślał, że to coś ciekiego, a tak przeciet nie jest Czarny Iwan: Cienkie jak Gem ni Herr Spiegelmann Eld: Schwein! Jak Ty sprechen o nasz komendant? Jedi: Hans, czas na ejne kanapke. funfokloka mamy.

Uwagi:

Mac Abra: Pograć można ale zachwyty nie budzi Smuggler: Planszówka przen es ona na komputer StrangeOne: Na długie zimowe wieczory zaży się jeszcze bardziej dużyły. Herr Spiegelmann Eld: Gra raczej dla szachistów, bo akcji tu nie uświadczycie. Wołę demo Wolfensteina Gem. ini: Galán ist eine gute niemieckie Gierel! Czarny Iwan: Zasnąłem nad tą gierką Jedi: Ja, jaaa pancerfaustvolgswagen, ja jaaa.

Skala ocen:

- 1 - po prostu dno + metr mulu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego Zero zalet, mnóstwo poważnych wad Szkolny odpowiednik 1 (... przyjeżdż jutro z rodzicami!:) W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
- 2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wsze kie acuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest kara...
- 3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-
- 4 - raczej c enka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
- 5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzusudi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
- 6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
- 7 - dobra gra, choć nadal niepozabawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i po- zytynie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wysza od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wysza od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać

9 - doskonała gra; praktyczn e nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby nędzą.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeni ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. B1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



eRacer

Gatunek: arcade/sim **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
...i: w 1024 na 768 - n emodelowo

From Dusk Till Dawn

Gatunek: TPP **Ocena:** 7/10 **Wymagania minimalne:** PII 266, 64 MB RAM, 3D card **Graliśmy na:** C566, 256 MB RAM, Wndows 98, akcelerator 32 MB
...i: alida show przy wielu przeciwnikach

Hatefull Chris

Gatunek: platformówka **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD, karta dźwiękowa **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2
...i: (ta gra nie potrzebuje szybkiego sprzętu)

Incredible Machines...

Gatunek: logiczna **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** Pentium 90, 32 MB RAM **Graliśmy na:** C600, 256 MB RAM
...i: zgadzajcie...))

Legend of the Prophet... II

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P2 233, Windows 98/ME, 64 MB RAM **Graliśmy na:** C600, 256 MB RAM, Riva TNT2
...i: nie miałem powodów do narzekań, ale za szybko nie było

Legends of Might & Magic

Gatunek: akcja **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P266 64 MB RAM, 16 MB na copalacz. **Graliśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
...i: bez problemów technicznych

NHL 2002

Gatunek: sportowa **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P300, 128 MB, Win 9x, akcelerator **Graliśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2
...i: krążek lazał tak szybko, jak wyletuje ku a z lufy schme ssera

Paris - Dakar Rally

Gatunek: wyścigówka **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, wskazany akcelerator **Graliśmy na:** C533, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
...i: miejsami haczylo!!!

Primal Prey

Gatunek: shooter **Ocena:** 1 **Wymagania minimalne:** PII 350, WIN 95/98/2000, 64 MB RAM **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2
...i: jak kłewy diplotdok

Uwagi:

Smuggler: Ja tam się nie znam, ale chłopaki p eją z zachwyty J.L.L.T.: Pobawić się można ale jeździć? Wołę moje "porsze" 125p.:) Qn'ik: Kukurukull! McDrive: Bez przesady! Gra dobra, ale żeby się specjalnie w koguta zmienić? Herr Spiegelmann Eld: Jakiego koguta? Nie poznałeś po głosie, że to zwydy CH CK? Ugly Joe: Kłóś coś mówił o CZIKACH? Czarny Iwan: Bardzo ciekawaty Jedi: Up... down! Up... down! Up... down! Helga, nie obijać się! Up... down! Up... down! Podwoić tempo! Updownupdownupdown!

Uwagi:

Smuggler: Z filmu został tytuł, wampiry i sporo lejące się krwi Qn'ik: A szkoda bo to jeden z bardziej udanych twórców Rodrígueza Herr Spiegelmann Eld: Biorąc pod uwagę, że filmowy pierwowzór to dla mnie arcydzieło kinematografii, jestem zniechęcony poziomem gry Gem. ini: A Herr Schwarzer wan był w siódmym Himme Czarny Iwan: Kwisle i soczyste Zwolennicy czerniny będą kontent. Jedi: Jam jest kontent, właśnie przegryzłem wonylek w nowym baldachim e i będę teraz dusił gumową kaczkę.

Uwagi:

Smuggler: Niech was nie zmyli grafika. To na pewno nie jest gra dla dzieci StrangeOne: Ga, ga? Herr Spiegelmann Eld: Teraz w ecie, skąd ten nick - StrangeOne. Jak mu słukną dwa łatka, to go sobie zmieni Czarny Iwan: Powiecam Jedi: Jasiu nie kop pana, bo się spocisz

Uwagi:

Mac Abra: Cóż, jeśli ktoś lubi gry logiczne StrangeOne: Nawet jeśli nie lubi to zobaczyć powinien - to jest super! Stare, ale jare! Herr Spiegelmann Eld: Herr Komendant, zobaczyć to ty muł! der Wolfa Jedi: Koleźce eksplodowała głowa od nadmiaru myślenia

Uwagi:

Mac Abra: Przygodówka jak każda inna. Zachwyty nie budzi StrangeOne: Jak i większość przygodówek - ale jak ktoś lubi, proszę barozo Herr Spiegelmann Eld: "Przygodówki są jakieś takie nuudne. Nie to co Wolf. Lubie se pobiegać z miotaczem w łapach, spalić ki-ku Amerykańców..." (z pamięlnika obroty bunkra na plaży Omaha) Gem. ini: Abenteuer, ja? N e dla mnie Jedi: E, panie z m otaczem! Hej! Mogę prosić o ogień? Sędzia: Spalony!!!

Uwagi:

Smuggler: Lupanaria. I to niezbyt dobra Mac Abra: Gorsze niż Crusaders of M&M Qn'ik: W skrócie, WAOK. Wielka Akcja Oddciana Kuponów StrangeOne: Z czego 3D0 niesieły słynie, ale tu przeszedł nawet samych siebie - cienia! Herr Spiegelmann Eld: Herr Oberlojnant rzeczy nicht bluzgać na meine die kochanen producenten Gem. ini: Placz i zgrzylenie Zahnen...! Czarny Iwan: Brzydkie, nudne, przecie nie Jedi: Czerwone, kwadratowe, podłużne

Uwagi:

McDrive: Hokej jak hokej - jak ktoś lubi, to polubi; jak nie lubi, to być może go weźmie, ale niekoniecznie :) Herr Spiegelmann Eld: Wiecie, czego brakuje NHL 2002? Latania z miotaczem po plaży i bunkrach. Chociaz, gdyby zamiast kija miał schme ssera, to... Gem. ini: Sportsp ole, a? N e dla mnie Czarny Iwan: Killu facetów ślaga się p łodzie. Co za nudy Jedi: Główny bohater to ślisk facet. Oby się utopił w przeręblu

Uwagi:

Smuggler: Dziękuję, oostoję. McDrive: Nie wszystko złoto, co ma cztery kółka Herr Spiegelmann Eld: A to dlatego, że nie można bronić plaży przed alianiami. Co to za gra, gdzie nie można strzelać? Gem. ini: Szczerze? Znamowana licencja... Czarny Iwan: Kilka aut jeździ po plasku. Co za nudy Jedi: A ruszyć czter y lery i pobiegać zamiast woz ó tłuste tytki samochodami!

Uwagi:

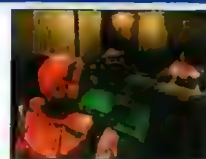
Smuggler: Popłuczyny po Parku Jurskim + Cam vores. Niestrawne! StrangeOne: Znaczący się sensacje to owszem wywołać może, ale żółakowe... Herr Spiegelmann Eld: Ciekawe ile pocisków ze schme ssera potrzeba by utłupić dinozaura? Gem. ini: Zależy kto strzela Czarny Iwan: Kilka dinozaurów biega po lesie. Co za nudy Jedi: Ja proponuję je utłuc zeżreć. J.L.L.T.: A czy na pewno są strawne? Smuggler: Te na pewno nie. Tak jak gra



Red Faction

Gatunek: FPS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P-2 400, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB **Graliśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2

...! rozbiła szyby rozpryskując się w błyskawicznym tempie



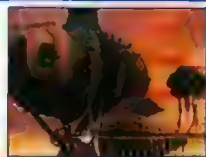
Uwagi:

Smuggler: Kiam, kiam
Mac Abra: Orde, nie przepadam za FPS - a to m' s'ę bardzo spodobało
StrangeOne: Rozpryskując s'ę szyby rulez
Allor: Przebieganie s'ę przez ściany rulez!
McDrive: Rulez, rulez Eeee - znaczy się RF Rulez!
Herr Spiegelmann Eld: Cudna gra, a e Wolf chyba będzie jeszcze lepszy
Gemini: Leute, ta gra kosztuje 60 złotych! Do sklepów marszieren march!
Jedi: Zadnych 'eńców. Dobijać gumowymi kurczakami!

Schizm... PL

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P333, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/ME, DirectX 8 **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM

...! zero zaciachów



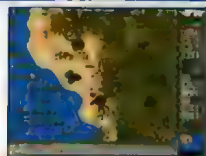
Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Mysi - obow ażkowe.
Ugly Joe: Bardzo efektowne pod względem wizualnym... ale zagadki niesamowicie zakrecone
Smuggler: No - dobrze jest mieć DVD
StrangeOne: No - dobrze mieć dużo Vo nych Dni - na ukończenie
Allor: No - dobrze mieć dużo mokrych ręczników - na okłady. Czasami naprawdę się przydają!
Herr Spiegelmann Eld: A ma pan pożyczyc szmre ssera, bo miolacz zostawilem w wychodku, a tu m' s'ę namykalicy ocna g drzwiimi oknami
Jedi: Spai! Hans! B'egaj po m'otacz i powiedz furorowi, że wychodziny się zabawi!

Steel Panthers World at War

Gatunek: strategia **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM

...! a jak mogło być? :)



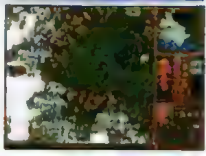
Uwagi:

Mac Abra: W skrócie - założenia z SP - eng nie z SP2 - megakampania. A gra jest za darmo!
Bomba!
StrangeOne: Znaczący tylko gra za darmo - pomocy niestety brak
Herr Spiegelmann Eld: Niby fajne, bo jest II wojna światowa - walczyli Wehrmacht... ale... brak seksu alimnuja SP z kolejk, jaka się ustawiła za sprawą Woła
Gemini: Eld - radzę - widząc wracającego Mac Abre - wybierz się 'ep'e, na dłuższy spacer...
Jedi: Czy furor wie, że jego piwnica z winami została zniszczona?
Smuggler: Proszę o kartę win rzadul!

Tajemniczy świat Might & Magic

Gatunek: strategia **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P233, 32 MB RAM, Win 95/98, 4x CD **Graliśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2

...! bez żadnych "ale"



Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Herosów pozycja obowiązkowa.
Smuggler: Ale, moim zdaniem, zamiast Crusaders mogli dać jakiś pack albo herosów? Qn'ik: Jednak to wszystko to tylko prewudium do Heroes IV. Drzy, co e narody - bo ta gra może wstrząsnąć światem
StrangeOne: Taaa, wszyscy zawiąją na samą myśl o nowej akcji - odcinają kuponów...
Herr Spiegelmann Eld: Nawir m' s'ę tylko pod łufę, heretyku, a pożałujesz swych herezj!
Gemini: Mam, mam, czarne pudełeczko s'oi sobie u mnie w domu na półeczce...
Jedi: A ja nie mam, przemalowali mi trabantę na różowo

Tobruk'41

Gatunek: strategia **Ocena:** 4 **Wymagania minimalne:** P133, 32 MB RAM **Graliśmy na:** C600, 256 MB RAM

...! zasuwale jak Rommel w jego najlepszych czasach!



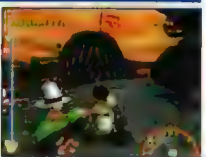
Uwagi:

Mac Abra: Hardcore'ow straleczy będą zadowoleni, a e reszta graczy raczej nie
StrangeOne: Chyba że i hardcore'ow będą m'eli coś lepszego do roboty - zreszlą już na spetrusiu, było Desert Rats
Herr Spiegelmann Eld: Hej, hardcore'owic, lepij wyłączyć tę stronę, bo oglądanie pornografii dziesięć jest kara nie...
Smuggler: To chyba jednak było jakieś an me...
Czarny Iwan: Co za nudy.
Jedi: Strategicznie się nie wypowiem, ale - tak macie w zęby

Toon Car PL

Gatunek: arcade **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K akcelerator min. 4 MB **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

...! i-de-al-nie!



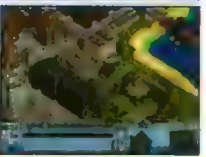
Uwagi:

Smugler: Zabawne! Pierwszy raz - udało mi się zrobić korkociąg samochodem...
Qn'ik: Bond, już n e takie rzeczy wyprawia!
StrangeOne: Ale to o ałego, że m'iał pewność, iż za parę akc. i dostan e zm enn ka...
Czarny Iwan: Tony radości. Gdyby można jeszcze było zrobić miążę jak w Carnageddonie
Ech, marzenia
Jedi: Kelner! Jeszcze jedną hostessę proszę

Traffic Giant Gold

Gatunek: symulacja **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x **Graliśmy na:** C356, 256 MB RAM

...! niczym pospieszny autobus



Uwagi:

Mac Abra: Kto w dzia! TG, ten w'e wszystko. Kto nie widział, a chciałby się pobawić w zarządzanie komunikacją w dużym mieście, nie będe zadowolony z zakupu J.I.I.T. Brakuje tu możliwości ingerowania w rozwój urbanistyczny miasta (poza wyburzaniem budynków) - ale Traffic waga (czy posiada dyrektora MPK jest wo na?)
McDrive: I w końcu, przestan e narzekać na spóźniające się autobusy - a przynajmniej, będzie wiedział, dlaczego...
Jedi: Zawsze byłem fanem kierowców alfabasów
Ugly Joe: Wiemy, wiemy, tych przystojnych brunetów... sta e dzwonią do redakcji

Watchmaker

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...! żadnych problemów



Uwagi:

Mac Abra: Trochę przygodówki, trochę horroru i gra 3D. Nawet, nie powiem
Ugly Joe: Tylko sterowanie i jakieś tak e... dzwone. Przynajmniej - p'ok s'ę nie przywyknie
Allor: Ale jak ktoś lubi przygodówki - to przywyknie - a jak nie lubi - i tak nie zagra, nie?
Herr Spiegelmann Eld: Nicht schiessen, nicht schiessen... Zaraz, to nie ta gra. A e w Wo fie też tylko... podłożony ładunek wybuchowy
Jedi: Jeszcze raz poproszę pierogi, tylko tym razem nie rusk e, bo jak'eś takie małe

PS Redakcja przeprasza wszystkich Niemców (szczególnie tych w forcie) za poziom naszej niemieczyny :). Informujemy też, że wielokrotnie wspomniane tu demo Return to Castle Wolfenstein (tzn. aktualna wersja) nie może być zamieszczane na ŻADNYM Cover CD. :).

BIEGNIJ W ŚNIEGU, DESZCZU I WE MGLE, ROZPRAW SIĘ RAZ NA ZAWSZE Z DR. ROBOTNIKIEM I ZDOBĄDŹ SZMARAGDY CHAOSU

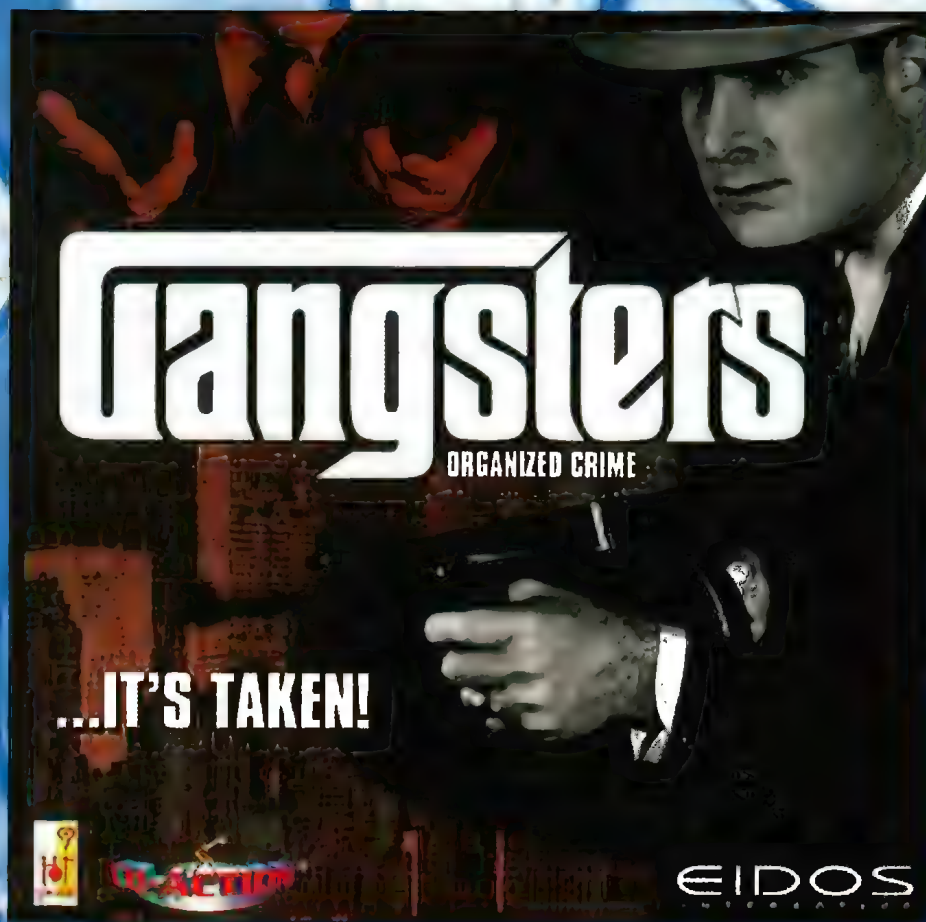


Niesamowite tempo gry, siedem zwariowanych poziomów, tajemne przejścia, pułapki i czyhające na każdym kroku nieobliczalne roboty. A to wszystko w scenerii bajecznie kolorowej Wyspy Flików.



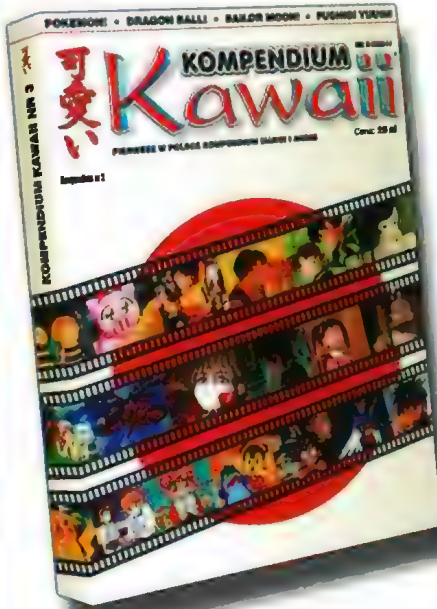
Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
Tel.: 011 611 72 739, e-mail: skazad@techland.com.pl



OKŁADKI NA CD

Kawaii



WSPANIAŁY PREZENT
DLA KAŻDEGO FANA!

KOMPENDIUM
KAWAII 3

W SPRZEDAŻY JUŻ
NA MIKOŁAJA 2001!

Na 300 stronach między innymi ujrzemy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime
wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

**ALFABETYCZNY SPIS ARTYKUŁÓW
Z KAWAII** (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(żywa legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jeden kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

U NAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
- Stałe koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum
99 zł - dostajesz firmowy długopis

- 99 zł - DODATKOWO dostajesz
FIRMOWY PORTFELIK
- 119 zł - DODATKOWO dostajesz
ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA
NIESPODZIANKĄ (PEŁNA WERSJA)
- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru)
FIRMOWĄ LAMPKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE
Technologia Force Feedback
PC/PSX



POLECAMY

POLECAMY

POLECAMY



Aliens vs Predator	49	Diablo 2 - pl ed. Kolekcjon.	159	Half-Life Blue Shift	99	Need for Speed 4	45	Starcraft + Broodwar pl	49,9
Atlantis 2 - pl	49,9	Duke Nukem 3D - pl	49	Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl	29,9	Pizza Connection 2 - pl	79	Sudden Strike pl	99
Black & White - pl	119	Empire Battle for Dune - pl	119	Knight's & Merchants - pl	19,9	Posejdon - Bog Atlantyd - pl	69	Tomb Raider 1	39
Cywilizacja 2 - próba czasu	49,9	Fallout Tactics - pl	99	Longest Journey - pl	49,9	Sims Balanga - pl	79	Tomb Raider 2	39
Cywilizacja: Call to Power-pl	49	Giants Obywatel Kabuto - pl	29,9	Majesty - pl	49,9	Shogun - pl	99	Totally Unreal	99
Chang. Man. 3 + Liga Polska-pl	39	Gorky 17 - pl	19,90	Microsoft Train Simulator	159	Shogun- The Mongol Inv. - pl	79	Warcraft 2 Deluxe Edition	49,9
Commandos Behind Enemy L.	39	Grand Prix 3 - pl	49,9	Mortal Kombat 4	39	Sims - pl	99	Worms World Party - pl	79
Diablo - pl	49,9	GTA 2 - pl	99	Mortyr - pl	29	Sims Światowe Życie - pl	79	Zeus - pl	99

AKCESORIA LOGITECH



AKCESORIA MEDIATECH



WSZYSTKIE PRODUKTY POSIADAJĄ 12 MIESIĘCZNĄ GWARANCJĘ

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukążą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Legends of Might & Magic

■ Czarny Iwan

Cykl Might & Magic od lat znany jest wielbicielom na całym świecie. Właściwie jest to cała rodzina gier, bo obok klasyka RPG, czyli Might & Magic (ostatnio miał swoją ósmą odsłonę), mamy też strategię: Heroes of Might & Magic (we wrześniu premiera czwartej części) i przygodę w postaci Crusaders of M&M. Brakowało więc tylko gry z pogranicza akcji i FPP/TPP. Właśnie nad czymś takim w New World Computing od długiego czasu pracowano.

Początkowo miało to być raczej mocne RPG z elementami akcji. Zephram Dagrath pragnie zdobyć magiczny artefakt, który umożliwi mu podróż w czasie. Zephram wykorzystał nieobecność prawowitego króla Rodrica, który toczy wojnę na odległych rubieżach, aby zrealizować swoje nieczyste plany. Chce posłużyć się magiczną machiną po to, aby zmienić bieg przeszłości i samemu zasiąść na tronie. Jedynym, który może mu się przeciwstawić, jest syn Rodrica, książę Goldwyn, który przejrzał Zephrama. Książę poznał także wizję i przepowiednię tajemniczego czarodzieja. Dzięki nim wie, że walka nie toczy się tylko o tron. Zmiana w strumieniu czasu zapoczątkuje bowiem kataklizm, który ostatecznie doprowadzi do unicestwienia świata. Powstrzymanie Zephrama jest równoznaczne z uratowaniem świata. Aby tego dokonać, gracz posłuży się sześciopokładową drużyną, której zadaniem będzie odnaleźć potężne artefakty, pokonać sojuszników i służyć Zephramowi Dagrathowi.

Scenariusz gry pozostał, jednak sam jej charakter zmienił się zupełnie. Zamiast RPG ze szczyptą akcji, dostaliśmy właściwie samą akcję. Giera jest teraz bardziej w klimatach Counter Strike'a i trochę Hexena niż Dagratha. Na dodatek jest to gra przygotowana z myślą o pojedynkach sieciowych, co oznacza, że dla pojedynczego gracza niewiele będzie z niej pożytku. W rozgrywce może wziąć udział do sześciu graczy w czterech trybach (o których za chwilę) lub 16 panopków ścierających się w deathmatchach. Można też odpalić grę single z paletą danych potworów w lokacji (25 plansz). Jednak wówczas wykonujemy zadania z poszczególnych trybów gry multi.

Escort the Warlord - w tym trybie obydwie drużyny wybierają swego dowódcę. Następnie muszą doprowadzić go do bazy przeciwnika. Drużyna, która straci w walce swojego dowódcę, przegrywa.

Sword in stone przypomina trochę quake'owego Capture the Flag. Na planszy znajduje się ukryty miecz, który odnaleźć i zanieść w określone miejsce. W wersji offline - bez problemu. W sieci grało się znośnie, chociaż i tak od Counter Strike'a Legends of M&M dzieli przepaść (jeśli chodzi o grywalność).

Slay the Dragon - należy zabić smoka, który panoszy się w krainie Zespołu, który pierwsze ukatrupi bestię, wygrywa.

Rescue the Princess - tryb podobny nieco do Escort the Warlord. Gracze dzielą się na dwie drużyny. Jedna próbuje ocalić księżniczkę i doprowadzić ją bezpiecznie do domu, a druga stara się im przeszkodzić.

Przez kilka dni redakcja rozbrzmiewała rykami i jękami zabi-

Wygląda trochę jak...

Counter Strike

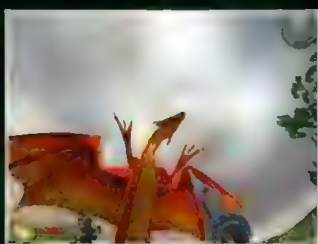
Prostota i szybkość akcji, dostateczna liczba postaci, możliwość gry w sieci, dobra grafika.

Hexen

Wielka liczba potworów, dobra grafika, możliwość gry w sieci, dobra muzyka.

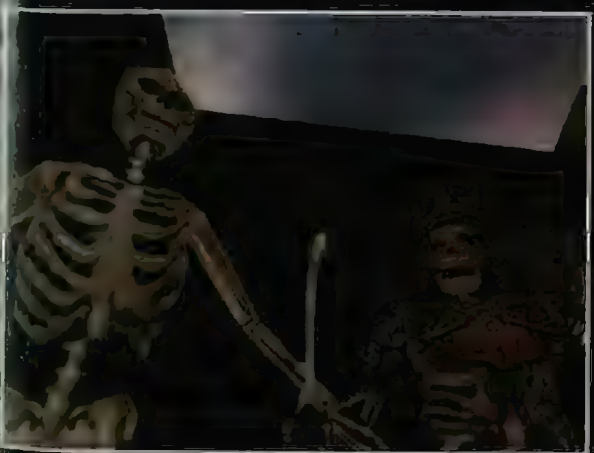
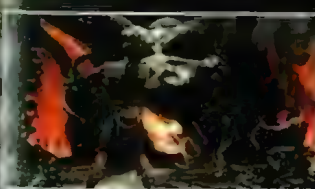


GATUNEK: Akcja 3D



nych potworów. W grze jest w sumie 10 nowych wrogów. Przed bitwą każdy gracz może wybrać jedną z sześciu dostępnych postaci. Generalnie są one podzielone na dwie grupy. Tych, którzy lubią dobru, i tych, którzy zostali skażeni przez zło. Paladyn, Druid i Czarodziejka stoją po stronie dobra. Heretyk, Łucznik i Wojownik wysługuje się złu. Każdy bohaterów początkowo ma dwa rodzaje broni (do walki w pełnym kontakcie i z dystansu). Wojownik naciera na wroga potężnym toporem. Ma również skuteczną kuszę (jednak aby kogoś pokonać tym orężem, musi trafić go kilka razy). Czarodziejka może zabić magią różdżki lub nożem. Heretyk również dysponuje magią.

Bohaterzy obdarzeni mocą tajemną, mają również broń magiczną. Co ciekawe, niezależnie od tego, czy bohater wlezie z łuku, czy czarodziejkiej różdżki, oba rodzaje broni muszą być przeładowane. Oznacza to, że "amunicja" kończy się, a kiedy zdarzy się to podczas pojedynku, może być dla bohatera śmiertelnie niebezpieczne. Wszystkich broni jest osiemnaście - dwanaście z



nich jest dostępnych dla wszystkich bohaterów. Poza tym każdy dysponuje jedną, którą może nosić tylko on.

Za zlikwidowanie każdego przeciwnika i wykonanie zadania dostajemy ciężkie dukaty. Ilość złota zależy od klasy przeciwnika. Oczywiście za małego krwiożerczego pajaka dostaniemy znacznie mniej niż za maga wysokiej klasy. Inna sprawa, że pokonać tego ostatniego nie jest łatwo. Aby zwiększyć swoje szanse, trzeba zakupić za otrzymane złoto nową broń, lepszą broń lub magiczny napój, który uczy bohatera niewrażliwym na magiczny atak. Dodatkowo przedmioty podzielone są na trzy kategorie: broń, broń, eliksiry i magiczne zwoje.

Grafika i dźwięki to rzeczy, które miały być na bardzo wysokim poziomie. Wiele obiecywaliśmy sobie po nowym silniku Lithtech 2.0. Efekt, jaki osiągnięto, nie robi jednak wrażenia. Bardzo ładna grafika w menu, ładne intro i świetna muzyka nie poprawiają zauważalnie nastroju. Unreal Tournament czy Team Fortress Classic to były gry, które miesiącami się nie nudziły. Legends of M&M

po prostu zawodzi. Lokacje wyglądają dość dobrze, ale brakuje im klimatu. Po prostu przestrzeń ograniczona ścianami. Oczywiście nie chodzi o to, aby wymyślać wrogów jak w Serious Samie. Jednak oczekiwaliśmy czegoś więcej. W Team Fortress osaczanie wroga, skradanie się, ukrywanie ma sens - jesteśmy tylko ludźmi, żołnierzami. W Legends of M&M wielki mag kryjący się za złośliwym murem wygląda śmiesznie. Moc i rodzaje broni bohaterów nie przystają do charakteru gry, nie współgrają ze sobą. Są to luźne elementy, które złożono razem i które nie dają pełnej grywalności grze. Ten tytuł nie przekonuje. Ostatecznie po kilku godzinach grania w sieci pożegnaliśmy się z Legends of M&M. I wiecie co? Wcale nie odczuliśmy żalu.

Z wizytą w sali tortur



Stary, nie łam się. To nie potrafię dłużej!



Szybko, pomocy - głowa mi pęka!



Co ma wisieć, nie utonie.



Coś mnie strzyka w kosciały!



Mamy, jeszcze jedno wolne miejsce!

6

Producent: New World Computing ■ Dystrybutor: 3DO Company ■ Internet: www.3do.com
Wymagania: P 266 64 MB RAM, 16 MB na dysku twardym ■ Akcelerator: tak

- ponad 50 nowych potworów oraz kilka znanych z poprzednich gier tej serii
- nowe umiejętności, czary i specjalne zdolności pojawiające się w miarę zwiększania się poziomu postaci
- średnia klasa postaci - każda z innymi ciarą i trykami
- przebiegła gra w 66
- średnie projekcje lokacji
- taka sobie grafika

Oczekiwania mają to do siebie, że się spełniają albo nie. Na grę Schizm czekałem od roku, obgryzając z niecierpliwości paznokcie, a gdy się dowiedziałem, że do recenzji dostał ją Allor, wyszedłem z siebie i stanąłem obok. Ponieważ jestem wystarczająco przykry w pojedynkę, podzielało to na Szeffa (Oby Żył Wiecznie) piorunująco. Nie musiałem mu nawet składać propozycji nie do odrzucenia ("Jak nie dostanę tej gry do recenzji, to zaśpiewam Międzynarodówkę").

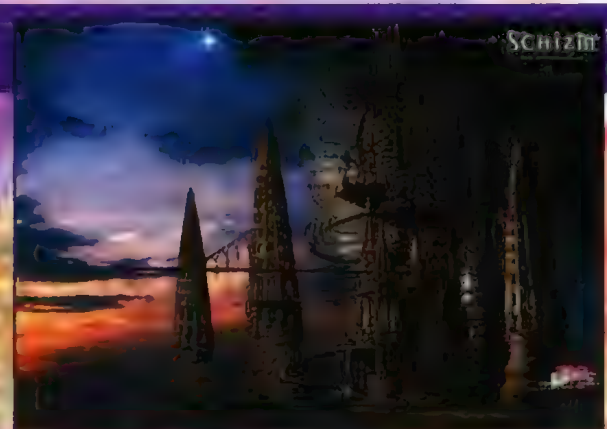
SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNÉE



pilotów statku zaopatrzeniowego, którzy również lądują na planecie wbrew swej woli, po spowodowanej niewyjaśnionymi zjawiskami awarii promu. Oboje trafiają w różne ciekawe miejsca - co samo w sobie jest założeniem dość interesującym, bo wystarczy pomyśleć, że aktualnie na Ziemi żyje około 6 miliardów ludzi, ale szanse, że przypadkowo spadający z orbity obiekt wylądował na przykład pod wieżą w Pizie, a drugi na ośniku Kennedy'ego w Nowym Jorku byłby raczej nikłe. Ale może się czepiam. Tak więc dwójka bohaterów ląduje na powierzchni Argilusa i od tej chwili gra jest twoja.

Na samym wstępie godzi się rzec, że wygląd głównych bohaterów nie jest zbyt przekonujący, i o ile twórcy wykazali istic barokową wyobraźnię przy kreowaniu niezemskiej architektury, krajobrazów lub wytworów technologii (a raczej biotechnologii, bo odnośnie wrażenie, że cywilizacja na Argi usie rozwijała się w kierunku bio-inżynierii), o tyle ziemiska moda nie zmieniła się za bardzo. Czarno ubrani bohaterowie w straszliwych ganiach (o saperlajdy kandy, ależ takim butem można by przykopać!) może niezupełnie oddają przypuszczalny wygląd naszych dość dalekich potomków (jeżeli nie wierzyć, to wyobraźcie sobie, jak by wyglądał dzisiejszy dresiarz w latach 20-tych ubiegłego wieku, na przykład na gonitwach konnych w Ascott). Ale pozwólcmy skorzystać twórcom z dobrodziejstwa wątpliwości.



Trzeba wam bowiem wiedzieć, że mój śpiew potrafi zdziałać cuda (ziemia pęka, zwierzęta w panice wieją, gdzie pieprz rośnie, ludzie mdleją albo masowo zapisują się do różnych partii politycznych, a przerażone gimbusy wdrapują się na przydrożne drzewa. W kilku przypadkach zanotowano także zbiorowe zatrucia pokarmowe). Bez dalszych ceregieli dostałem Schizma w łapy...

El General Magnifico

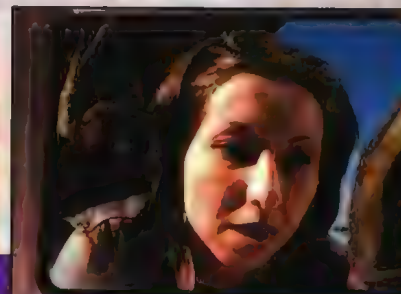
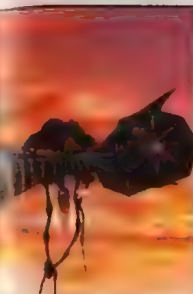
Od razu powiem, że do recenzji dostałem wersję na DVD. Wierzę, że część moich uwag trafi w próżnię, bo nie jest jeszcze tak, by w Polsce DVD zbliżyło pod strzechy. Co więcej, ta wersja to krążek tłoczony obustronnie, a dokładniej rzecz biorąc - wersja DVD ma ponad 8,5 GB objętości.

Schizm to gra przygodowa, której akcja dzieje się na tajemniczej planecie Argilus. Zaczynasz ją od wprowadzenia, w którym dwoje młodych ksenologów po powrocie na Ziemię udziela wywiadu telewizyjnego. Wiesz więc, że misja się powiodła, bo wrócili i pokazano ich w telewizji. To trochę tak, jakby przy wejściu do kina na film kryminalny bileter ci powiedział, żebyś się nie martwił, bo zbrodniarz zostaje schwytany. Ale niech tam, Nie każdy lubi być zaskakiwany.

W roku 2083 po odkryciu planety Argilus wylądowali na niej pierwsi ludzie. Ku swemu niezmiernemu zaskoczeniu znaleźli na niej miasta, instalacje przemysłowe, latające statki - wszystko sprawne, gotowe do użytku i... opuszczone. Jakby mieszkańcy Argilusa nie zginęli, ni z pietruchy postanowili przenieść się w niebyt (ub odbył). O ile w

GATUNEK: ADVENTURE

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D (cokolwiek by to znaczyło). O jej rozmiarach najlepiej świadczą następujące liczby: 969 (liczba miejsc, w których możesz wykonać pełny obrót o 360 stopni. Podczas każdego obrotu można się zatrzymać w jednej z 8 pozycji - choć niekiedy możesz mieć z tym trudności - i z każdego miejsca możesz wyjść w kilku kierunkach), 490 (w tylu miejscach możesz wykonać obroty nie tylko w płaszczyźnie poziomej, ale i w pionie), 204 (liczba obiektów, do których możesz się zbliżyć), 1050 (liczba miejsc, z których możesz obejrzeć rozmaite animacje), 193 (animacje nie posuwające



akcji naprzód, a tylko "uśliczniające" grę) i wreszcie 173 (czas trwania - w minutach - wszystkich animacji odtwarzanych bardzo płynnie: 25 klatek na sekundę). I twoje, dodatkowy szczęśliwy numer - 69 :).

Podobno, jak zapewniają twórcy programu, Schizm sprzedał się do 15 krajów, czym można wytłumaczyć niesynchronizację ruchów warg mówiących i treści wypowiedzi - nie da się tego samego powiedzieć tak samo po japońsku i po polsku (choć na przykład zdanie: "Hulali po polu i pili kakao" to czysty hawajski, prawda?).

Gra ma znakomicie opracowaną grafikę. Wszystko wygląda niezwykle realistycznie, przy czym grafikom udało się rzecz niebywale trudna - wszystko, na co się natykają bohaterowie gry, wygląda dostatecznie obco i niezwykle na tyle, by uwierzyć, że akcja dzieje się poza Ziemią, a jednocześnie nie ma trudności z rozumieniem przeznaczenia wielu przedmiotów - co może sporo powiedzieć o ich użytkownikach - na przykład o ich rozmiarach (mówka za nic w świecie nie mogłaby się domyślić, do czego służy zwykła tyłka).

Osobna sprawa to dźwięki. Gra oferuje ogromne bogactwo przestrzennych efektów dźwiękowych, na które bacznie powinien zwracać uwagę, bo mogą niekiedy decydować o trafności rozwiązania problemu. Co jakiś czas będą się z tobą usiłovali skontaktować członkowie grupy naukowców, którzy udzielają porad naszej parze bohaterów - niestety, najczęściej te porady są osłabione zakłóceniami i rozumiesz je nie w pełni. Użytkownicy dźwiękowych akceleratorów 3D będą mogli nareszcie nacieszyć się swoim sprzętem, bo twórcom udało się stworzyć jakby przestrzenne krajobrazy planety. Wszystkiemu towarzyszy niezwykle natężona, ale w miarę obco brzmiąca muzyka, podkreślająca niezwykle klimat gry.

Teraz o tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli o grywalności. Ta jest wietna... a nawet powiem więcej: taka sobie. Mam usilne wrażenie, że jest to kolejna gra, której bez porządnej pomocy nie ruszysz. Jest to prawda, którą warto potraktować "głębiej i na szerszym podłożu". Odełszedłem do wniosku, że twórcy gier dzielą się na dwie kategorie: takich, co chcą graczowi dostarczyć nielichej zabawy, i tych drugich, zwolenników kategorii "pierwszej" byli choćby ci, co zrobili grę Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Wszystkie, ale to wszystkie informacje otrzymujesz w czasie gry i nie możesz się skarżyć, że zostałeś okpiany. Wyciągając logiczne wnioski z zebranych wskazówek doprowadzasz grę do końca. Twórcy Schizma poszli nieco inną drogą - mieli do tego zasadniczo logiczne prawo, bo przecież dwoje bohaterów porusza się w kręgu obcej cywilizacji. Obca cywilizacja kieruje się własną logiką - stąd rozwiązywanie kolejnych problemów, przed jakimi będą stawiali nasi bohaterowie, w niektórych momentach może być kłopotliwe. Może się mylić, ale ja sam, który na grach przygodowych zjadłem już

kilka kompletów sztucznych szczęk (ostatnie zafundował mi Naczelnny, O.Z.W.), miałem w kilku miejscach spore sęki z ruszeniem naprzód. Za to kiedy grę się popchnie... to nic, tylko siadać i podziwiać animacje.

Podjęrzewam, że pisząc powyższe, nie do końca minąłem się z prawdą - widywałem już przypadki, kiedy niektóre firmy (Wanadoo) publikowały gry, podając od razu na kompaktce adres internetowy, pod którym można było znaleźć porady albo ich rozwiązanie wszystkich zagadek dotyczących gry. Zagadki w Schizmie są nie tylko trudne, ale mają jeszcze tę cechę, że nie bardzo się da do nich podejść logicznie. Trzeba po prostu próbować, próbować i próbować. No ale, jako się rzekło: na Argilusie mamy do czynienia z twórami obcej cywilizacji i dwa dodane do dwu nie muszą w sumie dawać czterech.

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D.

Na użytek gracza twórcy opracowali prosty interfejs, o którym można rzec, że jest bardzo wygodny i niemal intuicyjny. Istnieje też możliwość zapisu gry w dowolnym momencie (dodam, że dokonywanego bardzo szybko, co też jest zaletą - bywają gry, w przypadku których uruchomienie gry po zapisie albo LOAD, można się udać np. do łazienki i zrobić małe co nieco, zanim komp się upora z zadaniem). Dla porządku dodam, że przewidziano też opcję wyświetlania zapisów, co jest dla mnie dość istotne, gdyż jako wychowanek cywilizacji śródlądowej jestem wrokołosem i lepiej zapamiętać, to co zobaczę.

Na zakończenie dodam jedno, że gra nie jest tania, bo 99 zł to niemało, ale warta swojej ceny. Uruchomiwszy ją od pierwszych chwil będziesz pod wrażeniem niezwykle sugestywnie stworzonego klimatu gry. Graficznie opracowano ją bez zarzutu - może mógłby jej sprostać MYSI III, ale za bardzo bym na to nie stawiał. Znakomicie opracowane, szczegółowe animacje sprawiają, że mimo woli zaczynasz myśleć o wszystkim jak o "swojej" przygodzie. Godnym uwagi jest chwyt pozawający na zmianę bohaterów - jeżeli utkniesz w jednym miejscu, możesz spokojnie uruchomić drugą postać i podjąć próbę wyjaśnienia tajemnicy gdzie indziej. I (wisienka na szczycie tortu, jak mawiał Guybrush Treepwood) trzeba przyznać, że w grze jest owo coś, co nas zmusza do ponownego uruchomienia komputera, choćby po to, by obejrzeć urokliwe krajobrazy wypracowane przez wyobraźnię twórców z firmy Avalon.

P.S. Dzięki uprzejmości ludzi w wrocławskiego oddziału Empik Megastore w Rynku udało mi się obejrzeć i wersję na CD. Jest dokładnie taka sama jak wersja na DVD, tyle że instalacja gry trwa znacznie dłużej. W praktyce możesz na nią stracić do kilkunastu minut, jako że program instalacyjny żąda od ciebie kolejnych pięciu płyt, a każdą gryzie przez "czas jakiś". Podczas gry nie zauważyłem natomiast żadnych różnic pomiędzy edycją DVD i CD. Przy czym, uczciwie zaznaczam, w wersję CD grałem nie za długo, więc taki stan rzeczy wcale nie musi być regułą.

8

Producent: UK AVALON Multimedia • Dystrybutor: UK AVALON Multimedia • Internet: www.kavalon.com • Wymagania: A333 MHz, 32 MB RAM, 300 MB wolnej na HDD, Win95/98/2000/me, karta dźwiękowa, DirectX 8 • Akcelerator: wskazany

- doskonale opracowana grafika ■ gdybym miał oceniać tylko grafikę, dałbym grze 10 punktów ■ dobrze przemyślana interwa
- wysoki stopień komplikacji zagadek ■ irytująca w niektórych miejscach oprawa muzyczna

GATUNEK: STRATEGIA

Tobruk - to słowo wywołuje szybsze bicie serca każdego Polaka, którego choć trochę obchodzi historia. W obronie tego portowego miasta brała bowiem udział nasza Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich pod dowództwem Stanisława Kopańskiego. Choć na obsadzonym przez Polaków odcinku frontu toczyły się najcięższe walki, dzielnie odpierali oni ataki wroga, zadając mu znaczne straty. Wydarzenia te miały miejsce od sierpnia do grudnia 1941 r. Zachęcony perspektywą przeniesienia się w tamte czasy, sięgnąłem po strategię turową '41. Niestety, czekało mnie rozczarowanie.

■ Pepin Krootki

Panzer Campaigns

System menu pozwalający na wybór strony konfliktu oraz ustawienie podstawowych opcji gry jako żywo przypomina ten zastosowany w Western Front i jego poprzedniku. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy ujrzałem właściwą mapę strategiczną, która prezentowała się o wiele gorzej niż w produktach Talonsoftu. W sumie spełnia ona podstawowe wymagania stawiane tego typu grze, ale... No właśnie. Jest pewne "ale". Już po kilku minutach gry miałem uczucie, jakbym cofnął się w czasie o jakieś dziesięć lat. Tobruk '41 wygląda jak jedna z gier serii V for Victory w prawie niezmiennionej formie. Tylko że V for Victory przedstawiało się chyba odrobinę lepiej. I to wiele lat temu. A i głoło się znacznie przyjemniej, o czym później.

Obszar działań możemy oglądać jako płaską powierzchnię, a także w ujęciu izometrycznym. Pod względem graficznym oba tryby wołają o pomoc do nieba. Pustynia wygląda jak szary placek w kolorze nie powiem czego (każdemu z nas zdarzyło się kiedyś w to wdepnąć...). A przecież słowo "pustynia" może opisywać kilka różnorodnych typów krajobrazu (jest przecież pustynia kamienista, skały, wydmy itp.). Tylko że w grze tego nie widać. Natknijmy się wprawdzie tu i ówdzie na heks pokryty stertą kamieni czy kępą drzew, ale i tak nie zmienia to zbyt wiele wrażenia początkowego. Nieco lepiej od izometrycznej prezentuje się "dwuwymiarowa" wersja mapy, także i ona nie wytrzymuje konfrontacji z zamieszczonymi na płycie prawdziwymi mapami w formacie BMP (ciekawe po co, żeby denerwować ludzi? Kiedy się je przez chwilę postudiuje, za nic już nie chce się wracać do gry, gdzie czeka heksagonalna sieć, ale można już

na to patrzeć. Generalnie, im większa skala, w jakiej śledzimy wydarzenia, tym lepiej.

Jednostki zobrazowano za pomocą "żetonów" opatrzonych stosownymi symbolami sztabowymi. Jeśli kogoś nie pawi odgadywanie, co oznaczają te wszystkie koperty i kwadraciki, może sobie włączyć graficzne zobrazowanie jednostek, niewiele to jednak pomoże. Kiedy pierwszy raz dokonałem tej operacji, wcale nie zauważyłem różnicy. I przez myśl przemknęło mi nawet, że ta opcja w ogóle nie działa. Gdy jednak bliżej przyjrzałem się heksom, stwierdziłem, że kreski i koperty rzeczywiście ustąpiły miejsca różnokolorowym kropkom. Dopiero zaś gdy niemal dotknąłem nosem monitora, kropki zamieniły się w ciężarówki, działa, czołgi... Wszystko tak małe, że niemal niemożliwe do rozróżnienia (i to w 800 x 600 na 15" monitorze). Dziwi to tym bardziej, że wewnątrz heksów jest dość miejsca, by przynajmniej dwukrotnie powiększyć te symbole. Rozmaite efekty graficzne towarzyszące walkom i przesuwaniu oddziałów można porównywać chyba tylko do takich superprodukcji jak Saper z Windows 3.1 (Co by nie mówić, to gra ta odniosła niebywały sukces komercyjny - swego czasu była zainstalowana na większości komputerów.)! Dźwięki trzymają klasę reszty oprawy. Powtarzający się do znudzenia motyw kanonady przywodzi na myśl rodzinne oglądanie telewizji po obiedzie składającym się z fasolki po bretonsku i bobu. Już lepiej wyłączyć fonię i zapuścić sobie w tle jakąś płytę (co nie jest trudne, gdyż gra działa w trybie okienkowym).

Przy takiej oprawie i typowej dla strategii turowych rozgrywce, polegającej na długotrwałym przesuwaniu symboli po mapie, Tobruk '41 wymaga od gracza nie lada wyobraźni i samozaparcia. Równie dobrze można bazgrolić patykami w piasku, wyobrażając sobie prawdziwe czołgi... Ale przecież grafika to nie wszystko, zwłaszcza w turowych. Liczy się to, co, co sprawa, że pot leje się nam z czoła jak prawdziwemu dowódcy. Niestety, jeśli ta gra przyprowadzi kogoś o siódme poty, to raczej ze względu na mało intuicyjne, toporne sterowanie. Szczególnie denerwujące jest przesuwanie jednostek, kiedy kilka z nich okupuje jeden heks. Trzeba się nieźle naklikar, by zaznaczyć interesujący nas oddział i go przemieścić. Nawet tak, wydawałoby się, prozaiczną sprawę jak scrollowanie mapy po przesunięciu kursora myszy do krawędzi ekranu trzeba sobie włączyć w odpowiednim menu.

Niewiele można za to zarzucić samej treści gry. Znajdziemy tu wsparcie powietrzne i artyleryjskie, opcję pozwalającą kilku jednostkom szturmować ten sam heks jednocześnie (niweluje to niektóre



braki turówk' w stosunku do gier czasu rzeczywistego) oraz praktycznie wszystkie inne oferowane przez tego typu gry atrakcje, z edytorem włącznie. Rozgrywka toczy się na szczeblu kompanii i batalionu.



Podczas trwającej dwie godziny (czasu gry) tury możemy w dowolnej kolejności przemieszczać jednostki i ostrzeliwać przeciwnika. Ten zaś, nie czekając na swoją turę, odgryza się morderczym ogniem obronnym.

Nowością jest ulepszenie systemu dostarczania jednostkom zaopatrzenia (paliwa, amunicji itp.). Jak pamiętamy, w dwóch pierwszych częściach "Panzer Campaigns" dostawy przychodziły z umownego punktu, umieszczonego gdzieś za krawędzią obszaru działań. Jedynym zmartwieniem gracza było dbanie, by własne linie zaopatrzeniowe, prowadzące do tego punktu, były bezpieczne - i modlenie się, aby komputer generował losowo w miarę dobre wartości dostaw. W trzeciej części (Charków '42) system wzbogacono o wirtualne ciężarówki przewożące zapasy. Tobruk '41 wprowadza zupełnie nową jakość, dzięki umieszczeniu na mapie baz zaopatrzeniowych, których skuteczność determinuje zasięgi i pojemność ciężarówek (oraz oczywiście czynniki losowe, jak np. pogoda). Po każdorazowym dokonaniu uzupełnień, stan magazynowy w takiej bazie ulega uszczupleniu. Najbardziej kusząca ze strategicznego punktu widzenia jest możliwość zniszczenia, a nawet przejęcia i wykorzystania wrogich magazynów. Mogą one w takim wypadku służyć za punkt zaczepienia dla posuwających się naprzód oddziałów (na pustym dostarczanie paliwa dla szybko pracujących naprzód jednostek pancernych stanowi poważny problem).

Gra zawiera pięćdziesiąt jeden scenariuszy i siedem miniaturowych kampanii. Niewiele zapaleńców ponarzeki więc na brak zajęcia, a jakby nawet, zawsze można pomóc edytor.

Należałoby jeszcze napisać o sprawie niejednokrotnie kluczowej dla hardcorowych strategów, a mianowicie odzworowaniu realiów historycznych. Pod tym względem John Tiller, którego należy posądzać o dopieszczenie gry, stanął na wysokości zadania. Oprócz jednostek niemieckich, brytyjskich oraz włoskich spotkamy tu Francuzów, Australijczyków, a nawet Hindusów. Są oczywiście i nasi chłopcy. W czasie gry napotkałem na taką jednostkę jak sztab polskiego dowódcy. Szkoda tylko, że zdjęcie S. Kopańskiego jest tak ciemne, że nie sposób rozpoznać na nim jego twarzy. Moją dumę narodową trochę zranił też fakt, że ponad wszystkimi polskimi oddziałami powiewa "Union Jack". To, że Brygada Karpacka wchodziła w skład brytyjskiej ósmiej armii, nie usprawiedliwia faktu, że można było się z nią tak obejść.

Wiele już o Tobruku '41 napisałem. Zdecydowanie za wiele. "Koniec waść, wystudy oszczędź" - cnie się na usta. Gra ta zbliża się do maksimum możliwości strategicznych turowki, jednocześnie osiągać absolutne minimum możliwości graficznych (i zajmując około



450 MB na płycie). Chronicznie brakuje klimatu. Gdzie to totalnie zniszczone miasto, którego każdy centymetr kwadratowy znajdował się pod ogniem ciężkiej niemieckiej artylerii? Gdzie dynamika i napięcie towarzyszące rajdom "harcowników"? Gdzie osławione "tobruckie patrole"? Rozumiem, że gra operuje o wiele szerszą, strategiczną perspektywą, ale jest przez to nudna jak flaki z olejem. Jak już koniecznie chcecie dowodzić w Afryce, to już lepiej zainteresujcie się odpowiednimi scenariuszami w Western Front. A w przyszłości, kto wie, może doczekamy się Close Combat w Afryce? Ach marzenia...

Zdaje sobie sprawę, że recenzję tę czyta grono zwolenników tzw. "purytańskich strategii", którzy zapewne obruszą się widząc koncową ocenę (bo inni pewnie już dawno zapomnieli o tej stronie). Powiedzmy sobie szczerze. Mamy rok dwa tysiące pierwszy. A w podobne gry graliśmy już przecież dziesięć lat temu (tylko że wtedy zajmowały nałajkę kilka dyskiecików, a nie ponad 2/3 płyty)! Tobruk '41 to nic innego jak drobiazgowy i dość toporne przeniesienie na ekran komputera klasycznej gry planszowej, jaką kupiny w każdej składnicy harceńskiej.

4

Producent: HPS Simulations ■ Dystrybutor: HPS Simulations ■ Internet: www.hps-sim.com ■ Wymagania: P 133, 32 MB RAM, SVGA, mocne nerwy... ■ Akcelerator: buahahaha!

■ Intro może rościć za wygaszac ekranu (wyjątkowo kiepski) ■ Jak ktoś lubi przekupywać się przez setki współczynniki i modyfikatorów... ■ Ulepszone zaopatrzenie ■ W pudełku nie było kupy wielbłąda ■ Uciążliwe sterowanie i nieczytelne ikonki ■ 450 MB na CD? Wolne żarty! ■ Wykonanie!!!

GATUNEK: Sportówka

■ ELD "RavenClaw"

Wydawać by się mogło, że zaledwie kilka numerów temu pisałem recenzję NHL 2001, a tymczasem w słoneczny sierpniowy dzień zostałem powiadomiony, że mam się udać do siedziby IM Group w celu przetestowania wersji opatrzonej cyferkami 2002. Przebyłem zatem kilkaset kilometrów, by zagrać w moją ulubioną sportówkę, a następnie zrelacjonować wam moje wrażenia ze starcia z nową odsłoną przeboju EA Sports.



Przysięgam, że do gry w NHL 2002 pierwszy raz w historii tej serii podszedłem "na zimno", bez dreszczyku emocji. Miałem bowiem świeżo w pamięci kilkugodzinną grę w NHL 2002 podczas prezentacji FIFA 2002 w Paryżu. Owa sesja nie wywarła na mnie zbyt dobrego wrażenia, choć mogłem mieć jakąś nadzieję na poprawienie tego stanu rzeczy, jako że gra była wówczas ukończona w 70%. Minęły dwa miesiące i trafiła mi się okazja zagrania w ukończony produkt. Te dwa miesiące programiści dobrze wykorzystali, aczkolwiek nadal nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż oczekiwałem czegoś więcej.

Nic nowego bynajmniej nie spodziewałem się ujrzeć w menu głównym. Bo cóż nowego można wymyślić w symulacji hokeja? Mamy zatem następujące, doskonale znane tryby rozgrywki: mecz towarzyski, sezon, tryb kariery, play off, konkurs rzutów karnych i turniej. Żadnych zmian

nie zanotowałem też w liczbie zespołów NHL oraz drużyn narodowych występujących w NHL 2002. Nadal jest ich odpowiednio trzydzieści i dwadzie-

śniany edytor, lecz chyba bardziej bym się ucieszył z jakiegoś nowego trybu rozgrywki. Zdaję sobie sprawę, iż to nie jest proste zadanie wymyślić coś nowego, ale myślę, że przy odrobinie poświęcenia coś by można stworzyć.

Niewielkie zmiany niestety zaszły również w samej rozgrywce. W zasadzie pojawiły się tylko dwie-trzy nowaliki, które w dodatku niespecjalnie pozytywnie wpływają na grę. Pierwsza z nich to bonusy

nazwane przez autorów NHL Cards. Działanie ich jest teoretycznie trochę skomplikowane, ciężko jest je wytłumaczyć, ale postaram się to zrobić w kilku zdaniach. Jeśli nic nie zrozumiecie, to pretensje proszę kierować do producenta za totalne zamotanie tak banalnej rzeczy jak bonusy. Polega to na tym, że podczas meczu powinniśmy wykonać pewne zadania, np. należy w czasie jednej trzeciej strzelić trzy bramki, których z twoich pod-

opiecznych ma ustrzelić hat tricka, bramkarz ma zaliczyć shootout i tym podobne hocki-klocki. NHL Cards podziela na trzy poziomy i jak się łatwo zorientować, każdy kolej-

Po raz kolejny panowie z EA Sports udowadniają, że są w swoim fachu najlepsi, choć jednak spoczęli chyba w dużym stopniu na laurach i NHL 2002 trochę zawodzi. Może by tak sobie zrobić rok przerwy i powrócić z nowymi pomysłami?

ścią. O ile wybrać możemy któryś z dobrze już znanych trybów, to w przypadku edytora mamy pełne pole do popisu. Zespoły, zawodnicy... co się tylko zachce, można zmieni-ć, dodać, stworzyć. W poprzednich odsłonach NHL nie mieliśmy aż tak bogatego edytora, i to mi się podoba, bo istnieje nawet opcja pozwalająca na wprowadzenie do gry własnej muzyki w formacie MP3 lub WAV. Fajnie, że jest tak rozbudo-



Wielki Mario strzela bramkę.

Czary mary, weź kij do ręki...

ny jest trudniejszy, a jednocześnie oznacza więcej punktów za wykonanie zadania. Po uzbieraniu odpowiedniej liczby punktów możemy sobie zafundować karty zawodników dzięki którym nasi nokeiści będą, powiedzmy, szybciej jeździć, popisać się większą skutecznością czy lepiej im pójdzie blokowanie strzałów rywala. Tak jak już pisałem, wydaje się to niesłychanie skomplikowane, ale jak sami przekonacie się grając, nie taki diabeł straszny. Moje pytanie brzmi jednak: po co tak właściwie te bonusy? Czy konieczne jest zamienianie, jak by nie było, doskonałej symulacji hokeja w zręcznościówkę rodem z konsol? Na to musicie znaleźć odpowiedź sami, a ja od siebie powiem, iż opcja NHL Cards w zasadzie mi nie przeszkadza, ale też i nie widzę powodów do zachwytów.

Drugą nową ijką w sferze rozgrywki jest kamera o nazwie Breakaway Cam. Niektórym pewnie się ten trik spodobał, innym - tak jak mi - nie za bardzo. Kamera ta uaktywnia się w momencie, gdy napastnik gracza wychodzi na pozycję sam na sam z goalie przeciwnika. Wówczas bez względu na to, z jakiego punktu widzenia oglądamy mecz, kamera zmienia swe ustawienia na takie, dzięki któremu mamy wrażenie, jakobyśmy faktycznie znaleźli się przed bramkarzem. Przysięgam, że to rozwiązanie trochę mnie na początku dekoncentrowało, nagle zmieniał mi się widok, a do tego ciężko było ocenić



odległość od goalie. Przypuszczam, że podobne problemy będzie miało wielu graczy. Z czasem jednak przywykłem, strzeliłem nawet kilka takich efektownych bramek, ale nadal nie potrafię się ustosunkować do Breakaway Cam. Chyba jednak wolę normalny obraz kamery bez takiego udziwnienia.

Trzecią zmianą w stosunku do poprzednich części NHL jest tzw. Emotion Meter, czyli wskaźnik ukazujący stan emocjonalny za-



Tommy Salo - podpora Edmonton Oilers i reprezentacji Szwecji.

Czary mary, weź kij do ręki...

Człowiek z podwórka

Mario Lemieux

Pozycja: Center

Numer Jersey: 66

Data urodzenia: 5 października 1965

Miejsce urodzenia: Montreal

Jeden z największych hokeistów w historii NHL, a obecnie właściciel klubu Pittsburgh Penguins. W grudniu zeszłego roku powrócił na tafię po trzypięcioletniej przerwie spowodowanej walką z ciężką chorobą. Najważniejsze osiągnięcia.

- sześciokrotny król strzelców NHL
- w dziewięciu sezonach zdobywał ponad 100 punktów w punktacji kanadyjskiej
- dwukrotny mistrz NHL z Pittsburghiem
- pięć razy wybierany do pierwszej piątki A-Star
- słodczy gracz w historii, który przekroczył barierę 600 bramek w NHL
- 19 razy zaliczył hat tricka (2 miejsce)
- laureat Calder Trophy dla najlepszego rookie w 1984 roku
- jego rekord to 199 punktów w sezonie (85 bramek i 114 asyst)
- trzech hokeistów w historii z dorobkiem ponad 100 asyst w sezonie
- zdobył w jednym sezonie 85 bramek, co jest trzecim wynikiem w NHL

wodników obu drużyn. Wiadomo, że naładowani adrenaliną nokeiści lepiej grają, łatwiej dochodzą do sytuacji strzeleckich, bez trudu odbierają gumę przeciwnikowi itd. Na podgrzanie atmosfery mają wpływ udane starcia z napastnikami ry-

Lemieux jest dosłownie wszędzie. Nie otwieracie lodówek.

wala (bodki) strzelane bramki, wygrane wzniesienia, skuteczne obrony bramkarskie etc. W zeszłym roku, a nawet jeszcze wcześniej, już coś takiego funkcjonowało w NHL, lecz na mniejszą skalę.

W zasadzie wszystkie zmiany, choć muszą zaznaczyć jeszcze, że wzrosło AI komputera. Może nie w sposób zdecydowany, ale widać w jego grze zmianę na lepsze. Szybciej i w sposób bardziej wyrafinowany konstruuje akcje w ataku, agresywniej i pewniej gra w obronie. Na pewno dzięki temu gra stała się ciekawsza, ale niestety nie zmienia to w niczym faktu, iż spodziewałem się czegoś więcej. Prawdę powiedziawszy, rozgrywka jest niemal identyczna jak rok temu.

Oczarowała mnie natomiast muzyka stworzona przez dźwiękowców z EA Sports. W

Mario Lemieux w liczbach

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1984-1985	Penguins	73	43	57	100
1985-1986	Penguins	79	48	93	141
1986-1987	Penguins	63	54	53	107
1987-1988	Penguins	77	70	98	168
1988-1989	Penguins	76	85	114	199
1989-1990	Penguins	59	45	78	123
1990-1991	Penguins	26	19	26	45
1991-1992	Penguins	64	44	87	131
1992-1993	Penguins	60	69	91	160
1993-1994	Penguins	22	17	20	37
1995-1996	Penguins	70	69	92	161
1996-1997	Penguins	76	50	72	122
2000-2001	Penguins	43	35	41	76
Razem		788	648	922	1570

Play offs

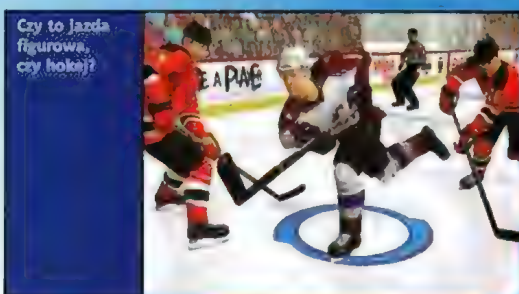
Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1988-1989	Penguins	11	12	7	19
1990-1991	Penguins	23	16	28	44
1991-1992	Penguins	15	16	18	34
1992-1993	Penguins	11	9	10	18
1993-1994	Penguin	6	43	7	2
1995-1996	Penguins	18	11	16	27
1996-1997	Penguins	5	3	3	6
2000-2001	Penguins	18	6	11	17
Razem		107	76	96	172

zeszłym roku był to podażę największy minus NHL 2001, bowiem ówczesny soundtrack niewiele miał wspólnego z "NHL music", jak popularnie określa się za Oceanem muzykę tworzoną z myślą o hokejowej lidze. W tym roku powróciła jednak energiczna, mocna rockowa muza i jak dla mnie, jest to najlepszy soundtrack w dziejach NHL. Jeden przebój goni drugi, podnosząc ciśnienie krwi i ładując akumulatory. Po takiej dawce muzyki nawet najgroźniejszy przeciwnik nie jest straszny. Kolejną niespodzianką dla audiofilów jest z pewnością obecność nowego komentatora - Dona Taylora, który tworzy duet z weteranem Jimem Hughsonem. Bardzo dobrze wypada takie połączenie rutyny z "nowością". Klasa pana Jima Hughsona jest niepodważalna, ale przyjemnie jest posłuchać kogoś z nowymi pomysłami i słownictwem.

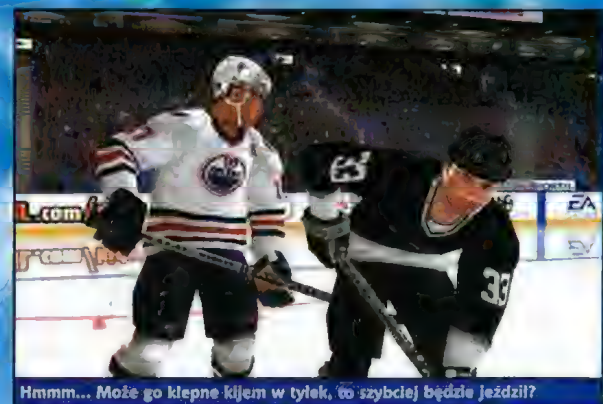


to nie udało się uniknąć tradycyjnie wpadek w postaci chociażby przenikania hokeistów przez bandy, gdy wchodzą do boksu lub wędrują na ławkę kar. Kończąc omawianie walorów technicznych pragnę podkreślić wręcz genialną możliwość dowolnego skonfigurowania gry. W żadnej grze nie spotkałem się chyba z tak wielką ilością opcji pozwalających na to, aby ustawić dosłownie wszystko, co ma bezpośredni lub pośredni wpływ na wydarzenia na lodowej tafli.

Jestem ciekaw, ile szmalu zarabia EA Sports na serii NHL. Widać sporo, skoro na pudełku NHL 2002 pojawił się sam Mario Lemieux. Nawet w naszym kraju, który jest hokejowym za... zaściankiem, NHL jest jedną z najpopularniejszych sportówek, to co dopiero mówić o wynikach sprzedaży w Kanadzie czy USA. Problem w tym, że - jak dla mnie - seria NHL zatrzymała się na edycji 2000, która była wielkim przełomem. Od tamtego czasu zmiany są



grafika NHL 2002 to całkiem inna bajka. Przez te kilka miesięcy rozgrywek NHL 2001 od nowej odsłony nie zarżnawiliśmy żadnej rewolucji sprzętowej, a ponieważ zeszłoroczna grafika była idealna, graficy nie mieli szansy się wyszaleć. Zaobserwowałem jedynie dwie kosmetyczne poprawki. Pierwsza to dość słabsza animacja hokeistów. Wiem, że trudno w to uwierzyć, lecz pamiętajcie się z jeszcze większą grą i realizmem. Po drugie, programiści popracowali trochę dłużej nad publicznością w halach. Nie zdziwicie się zatem, gdy ujrzycie ludzi w bluzach z logo EA Sports zasiadających na krzesłach. Coż, reklama dźwignią handlu - che, che, che. Mówiąc jednak poważnie, to na zbliżeniach kamer widać, jak kibice (jeśli tak można określić "hamburgerozjadaczy" grzecznie zasiadających na trybunach) cieszą się ze zdobytych bramek lub złością, gdy drużynie gospodarzy nie idzie. Jak zwykle nie brakuje także dziesiątków czy nawet setek zbliżeń zawodników podczas przerw w grze i efektownych powtórek, ale mimo



Hmmm... Może go klepne kijem w tyłek, to szybciej będzie jeździł?

kosmetyczne, ledwie dostrzegalne, a dla laika wręcz niezauważalne. Moim zdaniem EA Sports przez jeden sezon powinna sobie odpuścić NHL i w roku następnym obdarzyć wygłodzonych graczy dziełem, które powali na kolana tak jak NHL 2000. Wiem, że są to marzenia ścienne, lecz nie widzę sensu wypuszczania gry, której największą nowalijką są uaktualnione składy. Zresztą i tak są one przeterminowane, bowiem do najbardziej spektakularnych transferów w NHL dochodzi wówczas, gdy kolejna edycja gry trafia już na półki sklepowe. Przykład? W tym roku niech to będzie Lindros (Flyers - Rangers) i Yashin (Senators - Islanders). Tyle chłodnym okiem recenzenta, a jako fanatyk NHL mam do powiedzenia tylko tyle: DO SKLEPÓW PO NHL 2002, ALE MIGIEM!!!

9

Producent: EA Sports ■ Dystrybutor: Im Group tel. (022) 6422766
Internet: <http://www.easports.com> ■ Wymagania: P300 64 MB RAM, WIN 98/2000 ■ Akcelerator: wymagany (8 MB)

■ zdecydowanie najlepsza muzyka w historii NHL ■ jak zwykle spora grywalność ■ bardzo dobry edytor ■ komp gra trochę lepiej

■ w zasadzie żadnych większych zmian ■ nieaktualne składy

INFORMACJE

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

REAH DVD ROM

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.



W PUDEŁKU:

1 DVD ROM
lub
5 płyt CD

mapa Argilusa

Instrukcja obsługi

poradnik
- cel misji
- porady
- opisy postaci

Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie". Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi. Teraz czas na Ciebie - czy sprostasz wyzwaniu?

JUŻ W SPRZEDAŻY

cena 99⁹⁰

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!

Steel Panthers

World at War

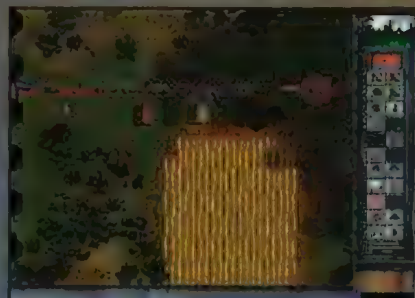


Mac Abra

Steel Panthers, Steel Panthers, Steel Panthers! Te słowa brzmią dla mnie jak muzyka. Są jak źródłana woda dla spragnionego, jak pierwsze takt V symfonii Beethovena dla melomana, jak pocałunek dla zakochanego, jak werdykt: "niewinny!" dla oskarżonego. Może to i głupio brzmi, ale taka jest prawda i wstydzić się tego nie mam zamiaru. Bo czemu mam się wstydzić: że udało mi się trafić na grę życia?, na grę, w którą tnę (minimum raz w tygodniu) od roku 1995 i która nie znudzi mi się (oby!) nigdy?

Iu się nie powiniście śmiać. Tu powiniście zazdrościć, panowie "ja-ja-tam-się-był-czym-nie-jaram". Bo nikt, kto nie był kiedyś zakochany do szaleństwa, nie będzie wiedział, czym naprawdę jest miłość. A ja wiem: wiem, co znaczy "zakochać się w grze".

A coż to za gra? Otóż jest to turowa strategia, której akcja rozgrywa się na wszelkich możliwych frontach II wojny światowej (marginalnie dotyczy też wydarzeń poprzedzających wybuch wojny - wide wojna domowa w Hiszpanii czy starcia rosyjsko-japońskie w Mandżurii). Do wyboru misje solowe i kampanie, tudzież multiplayer dla 2 osób (tzn. gra via poczta elektroniczna) tudzież edytor i "battle", czyli bitwa na określonych przez nas zasadach (od daty, po wybór stron i ich uzbrojenie).



Niemiecka kolumna pancerna. Francja, rok 1944. Jeszcze nie wiedz, że w następnej turze nadciągną moje Typhoony.

Jak się okazuje, cykl Steel Panthers nie tylko żyje, ale też poddany został bardzo korzystnej mutacji. Z jednej strony, powrócił do korzeni; z drugiej - został wzbogacony o wiele ciekawych rozwiązań. W efekcie powstała gra, którą powinien mieć w kolekcji każdy strateg.

Engine oferuje tylko i wyłącznie grafikę 2D, oprawa muzyczna jest raczej mizerna, dźwięk lepszy - ale i tak przeciętny. Al. raczej średnie, realism - też. A grafika - hm. 256 kolorów, zero cut-scenek (nie licząc paru krótkich sekwencji dokumentalnych). Tak, naprawdę to nie bardzo jest się czym zachwycać. Takich gier było mnóstwo i w międzyczasie powstało jeszcze więcej. A jednak akurat ta gra (mnie) powala. Czemu? Tego do końca sam nie wiem. Analizując na zimno - raz, że spora część misji koncentruje się na użyciu broni pancerniej (niemieckie Tygrysy, Pantery, rosyjskie IS i T-34 - już się ślinię...), a bron pancerna w II wojnie to akurat mój konik, hobby, pasja itd. Dwa, że SP nie jest tak naprawdę grą strategiczną, a taktyczną. A mnie nie bawi przesuwanie dywizji pancernych palcami po mapie. Tu, w grze, rzadko kiedy mamy do dyspozycji

coś więcej niż batalion. Ale gdy kierujesz swoje kilka czołgów pod opień przeciwnika i skóra ciępnie ci na karku od przeraźliwych dźwięków rykosztujących od pancernych podków, a ty wypatrujesz, skąd te sukinkoty prowadzą ostrzał, by odwrócić się do nich frontem, tam gdzie pancerny najgrubszy, i odpowiadasz ogniem... Tak, to ja rozumiem!

To jest właśnie Steel Panthers

Nie tylko ja uległem jej urokowi. Prima, w Megakampanii osiągnąć bez problemu linia tyraży (TYSIŁY!) dodatkowych misji. W tej grze (sam mam gracie ponad 1000 na HD2400 Secunde) powstały dwie kolejne części: SP2 (plus liczne dodatki). Niestety i ta druga część była słabsza. Cóż, SP2 - z wyjątkiem bursy engine - starcia od 1945 po współczesność: podobała mi się, choć nie aż tak jak SP to już SP3, czyli ponownie II wojna, ale z mocno zmienionymi zasadami i gorszą (dla mnie) grafiką, sprawiła, że z westchnieniem porzuciłem na cyfku Steel Panther krzyżyk. Uznałem, że twórcy zabrnęli w ślepy zaułek.

Mylłem się!

Ufff. Ten baaardzo długi wstęp powstał po to, by wprowadzić was w odpowiedni nastrój - zebyście zrozumieli stan ducha, w jakim piszę tę recenzję. Bo oto jesteście świadkami cudu - zmartwychwstańca, rezurekcji, wskrzeszenia... chociaż nie. Może raczej powinniśmy użyć słowa: SKŁONOWANIA Steel Panthers. Jej autorzy spiknęli się z bliżej mi (dotąd) nieznaną firmą Matrix Games i wydali klon Steel Panthers. Nazwali to Steel Panthers World at War. Właściwie określenie "klon" też nie jest do końca ścisłe. Klon to przecież coś, co jest identyczne z pierwowzorem. A SPWaW, choć bardzo podobna do SP jej klonem jednak nie jest.

Czym zatem jest? Otóż jest miksem SP i SP2, wzbogaconym o parę ciekawych pomysłów. SPWaW to misja w realiach II wojny światowej, ale na engine SP2. Prywatnie wolalbyłem raczej upatczony silnik pierwszej części SP, gdyż jak dla mnie był to ideał. No ale o gustach się nie dyskutuje. Może być i ten z SP2. Ubolewam tylko, że zinniej-



Amerkańscy Marines lądują na Gwintakanal. Za chwilę zrozumieją co to znaczy "złoty przycisk".



Wittman & spółka dokonują rzezi brytyjskiego regimentu pancernego.



Choc wolę encyklopedię sprzętu z SP, to i ta jest godna polecenia. Choćby dlatego, że jest dużo obszerniejsza.

szono (tak o 1/4 maksymalną wielkość jednostek na mapie). Od ponad 5 lat z błogosławieniem oglądam w SP stacjonarne odwołane czołgi i poprzęty opancerzone. Podziwiam kunszt grafików, którzy potrafią tak precyzyjnie oddać - dosłownie za pomocą paru pikseli - charakterystyczne dla danego typu i modelu cechy i detale konstrukcji. Naprawdę bez parła każdy fan czołgów dostrzeże tu czy dana Pantera to model C czy A...

Natomiast czołgi w SPWaW z uwagą na mniejszy rozmiar są mniej szczegółowe i tym samym mniej efektowne... ale to naprawdę mało rena za prawie 200 zupełnie nowych misji, kilka kampanii megakampanii, generator kampanii itd. Mówiąc krótko: jestem bardzo szczęśliwy, że gra nadal żyje. Swoją drogą, skoro takie coś powstało, to takich entuzjastów jak ja nadal musi być na świecie dużo więcej. Zawsze miło pomyśleć, że nie jest się wyalienowanym swirem czy dinozaurem albo przedostatnim Molukaninem (ten ostatni zmarł pół roku temu) podniecającym się, Bog wie czemu, czymś mocno już archaicznym. Ie jak z samochodami - choć są lepsze od garbusa, to wielu ludzi za skarby świata nie oddałoby swego 20-letniego "żuczka"...



Lecz wróćmy na kurs. Gierka (choć do teraz bez najmniejszego problemu pod Windows - SP była grą DOS-ową, która startowała wprowadzić pod Windę w oknie DOS-a - ale czasem mogła mieć problemy mój wyprawy lub bardziej, po prostu inoerom). A jako że porównała przystawę do trymu 2D (skaz Bog, ledwiea porządna turowa gra strategiczna, która mede wygląda w 3D, gdzie 3D ma sens, to Combat Mission Turowe strategię, tak jak przygodawki, powinny się używać dwóch wymiarów) to gra pójdzie na naprawdę cienkim sprzęcie. Sam grałem w SP jeszcze na 486-66 z 16 Mb pamięcią. Przypuszczam, że SPWaW nie wymaga wiele więcej.

Próbowując ogólnie oryginalną SP i SPWaW stwierdzam z satysfakcją, że dawny duch z gry nie uleciał. Tak, mow (czy raczej - nadal?) jest to ta stara, dobra gierka, za którą daliśmy się posiekać i którą bez wahania wziąłbym na bezludną wyspę. Jednocześnie poprawiono w niej małe burzki, które irytowały (z lekką) w SP. Najbardziej cieszy mnie, że w ramach tzw. "opportunity fire" nasz przyczajony czołg nie grzeje jak głupi w każdą wrogą jednostkę, która tylko wchodzi w jego zasięg. Nie, teraz grzecznie daje nam szansę trafenienia w dany obiekt i my sami decydujemy, czy warto się nią zająć i z czego jej przyłoiimy. Dzięki temu unikamy bardzo frustrującej sytuacji typu: nasz Tygrys najpierw marnie wszystkie przypadające na turę punkty ostrzału, np. na zwalczanie potężnych pancernych lekkich transporterów czy pojazdów zwiadu, a potem - gdy już jest bezbronna, pojawiają się np. ciężkie czołgi Rosjan, a my... hm, możemy się tylko modlić, żeby te 10cm pancerna wytrzymało zmasowany ostrzał z 85-tek i dział 122 mm...

MEGAKAMPA



Rommel, zwany Lisem Pustyni, koszmarny sen alianckich dowódców w 1941...



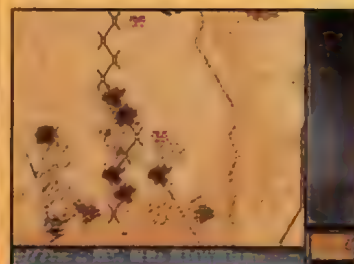
Najpierw poczytajcie, co się tam naprawdę działo...



Następnie przestudiujcie układ sił na mapie...



Potem skoncentrujcie siły w pancerną pięść i walnijcie wroga między oczy.



Choć nie zaszkodził zmieścić go wcześniej artyleryjską nawałą.



A na pewno dorobicie się wysokich odznaczeń.



O jeden most za daleko, czyli o tym jak Montgomery przeliczył się pod Arnhem



Ale to, naturalnie, nie jest jedyną innowacją. Nie będę się tu bawił w omawianie wszelkich zmian, gdyż większość z was i tak pewnie w SP nie grała (błąd, proszę panów, cholerny błąd!), i tym samym lista różnic pomiędzy tamtą i tą wersją gry niewiele wam da. Nieważne.

Dla was istotne będzie to, że znacznie rozbudowano to, co w SP było tylko symboliczne: tryb multiplayer. Możliwe będzie już nie tylko granie przez pocztę, ale i w real-time (to w turach, ale w NASZYM czasie rzeczywistym), zarówno po kablem, jak i w Necie. Ba, będzie można samemu przekonać się, czy nasze zdolności dowódcze są naprawdę tak wysokie, jak nam się roilo. W menu pojawiła się też fajna opcja, dzięki której turę w grze może mieć określona długość (np. 2,5 minuty). Niby nic, ale jak kiedyś zdarzyło się wam grać w SP z gościem, który potrafił przez 10 minut myśleć nad JEDNYM posunięciem, to od razu docenicie urok takiego rozwiązania. Można też obejrzeć sobie replay całej tury. Choćby po to, by dostrzec, skąd nas ostrzelano.

Wartą uwagi opcja jest też megakampania. To cykl wielkich kampanii połączonych w jedną logiczną całość. Na razie istnieje tylko jedna część (Desert Fox - czyli Angole i Niemcy + Włosi w Afryce w 1941), ale

zapowiadanych jest dużo więcej. (Naturalnie, grać można zarówno po stronie Brytyjczyków, jak i państw Osi.) Przy czym megakampania to nie tylko "kampania do kwa-



dratu". To także ucina dla koleseń historii i fani militariów. Autorzy dodali bowiem sporo materiałów dotyczących przebiegu historycznych wydarzeń, uzbrojenia, anodurowania, odznaczania itp. Pomysł nie nowy (w każdej SP jest przecież bardzo ładna encyklopedia sprzętu - w SPWaW też), ale idea nadal warta jest pochwały.

Tym, którzy boją się turów strategii (a może czytają z nudów czy ciekawości), powiem, że gra jest dla nich idealna. Największy, antystrategiczny nie powinien po maks. 2 godzinach mieć większych problemów z wykorzystaniem wszystkich jej autów. (To gra jest jak szachy - zasady opartą się na szybkości, ale do mistrzostwa dochodzi się powoli.) Zresztą z myślą o takich ludziach autorzy dorzucili kilka kolejnych scenariuszy treningowych, z których każdy uczy czegoś ważnego - np. sposobów neutralizacji bunkrów. Prywatnie polecam dwa scenariusze z udziałem JEDNEGO Tygrysa. W pierwszym autorzy udowadniają, że wspomniany tygrysek przy w miarę rozsądnej taktyce jego wykorzystania, jest niemalże nie do pokonania. W drugim pokazują, że brutalna siła (Tygrysa) musi jednak ustąpić przed siłą umysłu - i nawet dysponując dużo gorszym sprzętem jesteś w stanie przetrzeć mu grubą szulową skórę. No cóż, gdyby było inaczej, to tutaj tym budował autostradę Paris-Berlin-Hitlerstadt (dawniej Moskwa), a nie pisał te słowa...



1 Tygrys, 8 T-34/76, dystans rzędu 850 metrów. Na kogo stawiacie? Po pierwszej turze 3:0 dla Tygrysa...

Z rzeczy mniej przyjemnych wytknąć należy spora ilość miejsca zajmowanego na HDD przez SPWaW. Może jak ktoś ma 30-40 GB HDD, to uzna, że 1 GB to tyle co nic. Ale ja mam 8 GB, a na nim nie za wiele wolnego miejsca... Oryginalna SP zajmowała niecałe 100 MB! A moja wersja SP, napakowana po brzegi dodatkowymi misjami, modami, wave'ami itd., zajmuje 1/4 tego co SPWaW. Co więcej, z ciekawości sprawdziłem ilość miejsca zajmowanego przez rozmaite pliki i katalogi... No i mam "zagwozdkę", bo za diabła nie naliczyłem więcej jak 500 MB! Może te kolejne 500 MB to "duśna" (klimat?) Steel Panthers? Jesli tak, jest rzeczywistość, to ja nie zgłaszam pretensji :).

Warto też na zakończenie dodać, że sama gierka jest... za friko. Tzn. w Internecie dość często pojawiają się rozmaite jej wersje, które można legalnie ściągnąć, zainstalować i używać (nie ukrywam, że będę próbował wrzucić coś takiego na nasze Cover CD, gdy tylko będzie taka możliwość). Czy można chcieć więcej? OK, pewnie można. Ostatecznie do tej gry mogli np. dodawać jeszcze sportowe porsche albo choć szesćciopak markowej zupki chmielowej. Ale, prawdę mówiąc, ja narzekać nie będę.

(*) Ścisłej - to podniesiono rozdzielczość ekranu gry z 640 x 480 do 800 x 600. Wielka szkoda, że autorzy nie przewidzieli, iż ktoś (ja) jednak wolalby wrócić do starych ustawień.

Toon Car PL

■ Gem.Ini

TopWare od samego początku swego istnienia lubiło zaskakiwać graczy niezwykle dobrym stosunkiem jakości do ceny. Tak było z ich pierwszą grą, sprzedawaną średnio 3-4 razy taniej niż inne pozycje w tamtym okresie - Jackiem Orlando (w tej chwili dostępny ponownie w wersji "Director's Cut", działa w środowisku Windows). Tak było też jeszcze zupełnie niedawno, gdy w sklepach pojawił się Moon Project w cenie 20 złotych. Przyznam, że po otrzymaniu tamtego prezentu sądziłem, że jestem przygotowany na wszystko. A jednak - TopWare'owi, za sprawą samochodowej zręcznościówki Toon Car, udało się mnie zaskoczyć po raz kolejny. Toon Car jest bowiem nie tylko naprawdę znakomity, ale - dzięki oferowanym cenom - nie do wiary: 19,95 zł (słownie: dziewięćnaście złotych i pięć groszy) - dostępny naprawdę dla wszystkich!...

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po uruchomieniu gry, jest zupełnie niezwykła "kreskówkowa" grafika. Zniekształcone w zabawny sposób jest tu wszystko - od bohaterów i torów po interfejs! Pozytywne wrażenie dodatkowo potęguje prześmieszna muzyka i osobowość prezentera, który, zgodnie z założeniami gry - jest gospodarzem programu poświęconego mistrzostwom Toon Car. To one, mistrzostwa, stanowią podstawę gry. Dzięki nim można zdobyć kolejne szybsze samochody, w tym już po ich ukończeniu bonusowe maserati. Gra jednak, naturalnie, nie ogranicza się do jednego motywu - prócz mistrzostw możemy zdecydować się na trening, pojedynczy wyścig, grę po sieci.

Ściganie rozpoczyna się od wyboru rajdowca, który będzie reprezentował nas w trakcie rajdu. Wyboru dowolnej z 20 postaci nie ma żadnego wpływu na jazdę, więc jedynie od upodobania zależy, czy będziemy słyszeć żeński chichot, jodłowanie, czy - mój ulubiony - ryk potężnego japońskiego sumosa! Następnym krokiem w kierunku prostej (w tym przypadku krzywej) startowej jest wybór samochodu. Tu również nie ma konieczności studiowania możliwości poszczególnych modeli - głównie dlatego, że dla zapewnienia równych szans na starcie wszyscy zawodnicy korzystają z jednego typu samochodu.

Wreszcie trafiamy na tor (w Japonii, Holandii, Vegas, na Saharze czy nawet... Księżycu i Wenus). Naturalnie - jak wszystko w Toon Car - powyginany i poskręcany. Tu czeka pięciu naszych rywali i oni właśnie sprawiają, że sięgnięcie po laury nie będzie wcale rzeczą prostą - w Toon Car bowiem nie istnieje coś tak podstawowego dla wyścigów samochodowych jak fair play! Liczy się jedynie efekt, nie sposób, w jaki się go osiągnie. Niewiele zatem przesady będzie w tym, że powiemy, iż w Toon Car największym problemem jest utrzymanie się na pierwszym miejscu - wielka czerwona jedynka wyświetlona u góry ekranu oznacza, że mamy za sobą piątkę niezadowolonych niższymi stopniami na podium. Zatem ci nie szczędzą środków, by pozbyć się wszystkich, którzy stoją na ich drodze do laurów!

Środki, jakich się imają, to niespodzianki ukryte w pojawiających się w określonych fragmentach toru skrzynkach, m.in. są to rakietki, miny czy

typowo kreskówkowe chmurki burzowe czekające, by wyładować się na pierwszym, który pod nimi przejedzie. Co ciekawe, ich zawartość nie jest zupełnie przypadkowa i zwykle w prezencie otrzymuje się to, co naprawdę może się przydać, np. w chwili gdy rozpaczliwie gonisz, otrzymasz dopalacz, jeśli zaś ciebie gonią, coś, co zostawisz za sobą: minę lub chmurkę...

Mówiąc o grach z samochodami w rolach głównych, nie sposób nie wspomnieć tego, jak też się one zachowują. Kierowanie nimi nie należy do najtrudniejszych - klawisze kursorów, [Ctrl] - ręczny, [Shift] - aktywacja zebranej niespodzianki... Nie oznacza to jednak, że model jazdy jest najprostszymi z możliwych - samochodziki zwalniają przy skrętach, zdarzają się im poślizgi, a nawet - rzecz praktycznie niespotykana w zręcznościówkach - uszkodzenia manifestujące się czarnym dymem i zmniejszoną prędkością. Warto przy tym wspomnieć, że możliwe jest dopasowanie gry do własnych upodobań: w menu ustawień znajduje się m.in. suwak odpowiedzialny za stopień wiarygodności fizyki jazdy. Ten domyślnie ustawiony jest na realizm, dzięki czemu Toon Car stanowi mały symulator. Jednak po jego przesunięciu w lewo możliwe staje się np. śmiganie po ścianach i stropach tuneli!

Jak dla mnie jednak, największy plus gry stanowi jej kompletna nieprzewidywalność. To, że identycznie czy podobnie wyglądający wyścig nie ma praktycznie prawa się odbyć! Nic też, na dobrą sprawę, w trakcie wyścigu nie jest pewne - zdziwić się więc będzie, że widzimy już jako pierwszy linię mety, kończyć będziemy na



piątym, i odwrotnie - dzięki celnie postawionej w kierunku rywali bombie możemy z szarego końca stawki wskoczyć wprost na podium! Nie sposób też nie przyznać, że przy zauważalnej prostocie grafiki Toon Car jest naprawdę ładny! Słowem: byłaby dziewięćdziesiątka, gdyby nie fakt, że kopia, którą miałem niewątpliwą przyjemność testować, wykazywała tendencję do zawieszania się w chwili inicjalizacji polskich sampli. Pomogło dopiero wyłączenie w menu prezentera - Pana Gaduły. Pomimo to Toon Car bez wątpienia zasługuje na bardzo mocne 8 punktów w naszej skali i osobistą rekomendację dla wszystkich tych, którzy lubią i samochodówki, i kreskówki.

Od zmierzchu do świtu...

Grac? Też. Ale nam chodzi o to, że w opisie jednej z postaci, Salmy, czytamy "była właścicielką baru zwanego From Dusk Till Dawn. Przybyła wprost z Meksyku, starając się odnaleźć dwóch delikwentów, George'a i Quintana, którzy rozwalili go w pył...". Cóż, my wiemy, gdzie szukać jednego z nich - na stronie 74.



Tłok na prostej startowej...

11/2001

8

Producent: SSI ■ Dystrybutor: Matrix Games ■ Internet: www.matrixgames.com
■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: nie trzeba

■ wcześniejsze wersje są za darmo ■ megakampania ■ "Praise for Rome" (MP3 w katalogu Music na CD - posłuchajcie!) ■ stare, dobre, li-fingowane Steel Panthers - i nie muszę mówić więcej!
■ 800 x 600 zamiast 640 x 480 nie zawsze jest zmianą na lepsze ■ ciut zaletuje naftalinę :D ■ 1 GB na HDD... hm

INFO

8

Producent: Revitrone/Lifeline ■ Dystrybutor: Topware ■ Internet: <http://tooncar-topware.pl>
■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K ■ Akcelerator: min. 4 MB

■ klimat!
■ problemy z polskim Panem Gadułą

INFO



Wszyscy dobrze wiemy, jak wygląda dzisiejsza komunikacja miejska. Ledwo trzymające się kupy, zapchane po brzegi autobusy i tramwaje to już standard. Dzięki tej grze teraz i my możemy stanąć na miejscu zarządzającego nimi przedsiębiorcy i udowodnić ludziom, że taki stan rzeczy wcale nie musi być normą...

TRAFFIC GIANT GOLD

■ Razieli

Traffic Giant Gold to gra ekonomiczna, która daje możliwość wcielenia się w przedsiębiorcę zarządzającego środkami transportu publicznego

Menu główne w TG jest bardzo przejrzyste i chyba nikt nie powinien mieć problemów z poruszaniem się po nim. W grze mamy dostępny tryb campaign (kampania), endless game ("nie kończąca się gra") oraz multiplayer.

W pierwszym z wymienionych działamy w pojedynkę, starając się osiągnąć z góry określony cel (np. podnieść wartość naszej firmy, polepszyć jej wizerunek, popularność itp.). Tryb endless game daje nam pole do popisu w dwóch płaszczyznach - jako zwykły przedsiębiorca lub jako przedstawiciel lokalnej komunikacji miejskiej. Grając jako ten drugi dostajemy do wypełnienia dodatkowe zadania, takie jak np. zmniejszenie ruchu w zatłoczonym mieście. W endless game przyjdzie nam zmierzyć się z przeciwnikami (trzech do wyboru), którzy będą próbować (tak jak my) zmiażdżyć konkurencję. Gra z komputerem wcale nie jest łatwa i wymaga logicznego myślenia. Nie raz będziecie musieli zastanowić się, dlaczego ludzie stoją na przystanku konkurencji, a nie na waszym, oddalonym od tamtego o dwa kroki :). Multiplayer, dla znudzonych grą z komputerem, daje nam możliwość zmierzenia się z żywym przeciwnikiem poprzez sieć lokalną lub Internet.

Jak na prawdziwego biznesmena przystało, już na początku gry dysponujesz "małym" kapitałem, który posłuży ci do wzbijania się na szczyty. Za ciężko zdobytą kasę będziemy mogli kupić jeden z kilkunastu przystanków, autobusów, tramwajów lub nawet kolejkę miejską czy metro. A wszystko to dla kasy, która otwiera przed nami coraz szersze horyzonty. Autorzy TG dali nam możliwość burzenia budynków w mieście, oczywiście za małą opłatą, no ale czym jest wobec dobrego interesu te kilka milionów, które zapłacimy za wyburzenie fabryki, stadionu

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

piłkarskiego czy najnowszej generacji kina? Przecież musimy tamtędy poprowadzić nasze metro. (Swoją drogą, to na wyburzeniu można się ZDROWO przejechać, więc radzę kilka razy przemyśleć decyzję przed jej realizacją.) Przystanki, jakie przyjdzie nam budować, różnią się atrakcyjnością: jedno to zwykły słup z rozkładem jazdy, inne to duże i wytrzymałe na wiatr oraz deszcz wiaty, pod którymi nasi klienci śmiało mogą przeczekać parę minut w czasie srożej zimy. Pojazdy także nie są identyczne - mają różną liczbę miejsc, prędkość, komfort jazdy, a także cenę. W walce z konkurencją warto inwestować w atrakcyjniejsze pojazdy i przystanki, aby ludzie wybrali właśnie nas.

Budowanie linii autobusowych/tramwajowych/metro itd. jest łatwe i przyjemne. Najpierw określamy miejsce, gdzie trasa ma się zacząć, później prowadzimy ją przez wszystkie wybrane uliczki i na końcu zapętlamy ją z powrotem do miejsca startu.



Oczywiście w przypadku linii dla pojazdów szynowych najpierw należy w tych miejscach położyć szyny, tak samo dla kolejki, metra itd. Gdy już wybudujemy pierwszą linię, wypuścimy na nią pierwsze pojazdy, przyjdzie nam wyznaczyć cenę biletów oraz wysokość wyplat dla kierowców (nie płaćcie za dużo, bo zrobią się arogancy!). Będziemy też musieli określić, czy zainwestować w kampanię reklamową w radiu lub TV, a nawet czy zafundować uczniom darmowy dojazd do szkoły lub transport do ośrodków wypoczynkowych.

Czas. Na wypełnienie każdej z misji dostajemy kilka lub kilkanaście lat (trwających w grze kilka godzin). W tym czasie musimy udowodnić (przeciwnikom i sobie :)), co znaczy robić biznes. Wraz z upływem czasu otrzymamy do dyspozycji nowe pojazdy (postęp technologiczny, :)) Niektóre czynniki będą dla nas niekorzystne - autobusy co jakiś czas trzeba będzie naprawiać, a jeśli nie poświęcimy pieniędzy na dodatkowe szkolenie dla kierowców - przyjdzie nam czasami oddać do kasacji autobus, który uległ wypadkowi.

Grafika w TG jest na wysokim poziomie, cieszy oko szczegółami. Ładnie wykonane budowle, których jest ponad pięćset, robią wrażenie. Znajdziemy wśród nich takie okazy jak drapacze chmur, katedry, kina, stadiony sportowe, parkingi piętrowe, centra handlowe czy nawet fabryki. Łączący po mieście ludzie różnią się nie tylko kolorem kubiczka, ale przede wszystkim zachowaniem. Jedni jeżdżą na rolkach, inni odbijają piłkę, a jeszcze inni wleją ze sobą ciężką torbę z zakupami. Jednak w ferworze gry nie zwraca się uwagi na takie szczegóły, bo nie ma na to czasu. Jeśli będziemy się ociągali, konkurencja zje nas na śniadanie. Wśród samochodów jeżdżących po mieście znajdziemy kilkadziesiąt modeli sportowych i kilka wozów policyjnych. Nie uświadczymy tu jednak żadnego tira lub choćby większego busa, nie wspominając już nawet o tym, że samochody i ludzie po prostu znikają, gdy znajdują się u celu swojej podróży. Szkoda też, że w oknach lub na balkonach budynków nic się nie dzieje - gdzieś tam widać jakieś mokre ciuchy, ale nie widać żadnych ludzi. A gdzie są fale kibiców podążających na stadiony? Dlaczego kierowcy jadący szybszymi autami nie wyprzedzają tych wolniejszych? No i w końcu dlaczego wszystkie ławki w parku stoją puste? Może się trochę czepli, ale jak dla mnie w mieście za mało się dzieje, a ruch jest trochę... sztuczny.

W mieście usłyszymy kilkadziesiąt różnych dźwięków, w zależności od tego gdzie się znajdziemy. W pobliżu kina słychać strzały dochodzące z wewnątrz, wokół kościoła rozbrzmiewa dźwięk dzwonów, a przechodząc obok placu budowy (która pomimo płynącego czasu i tak nigdy się nie skończy), da się usłyszeć odgłosy pracy. Oprócz tego miejski zgiełk jest z nami cały czas - warkot silników, dźwięk aksonów oraz odgłos młotów pneumatycznych. Muzyka... muzyka? Jaka muzyka? Przecież takiej nie ma...

Gra jest naprawdę dobra. Mimo że nie wprowadza do gatunku żadnych rewolucyjnych zmian, jest warta uwagi. Tym bardziej że w Polsce Traffic Giant sprzedawane jest w wersji PL, wraz z misyjną paczką, co zapewnia wiele godzin dobrej zabawy, a cena całego to zaledwie 30 zł!

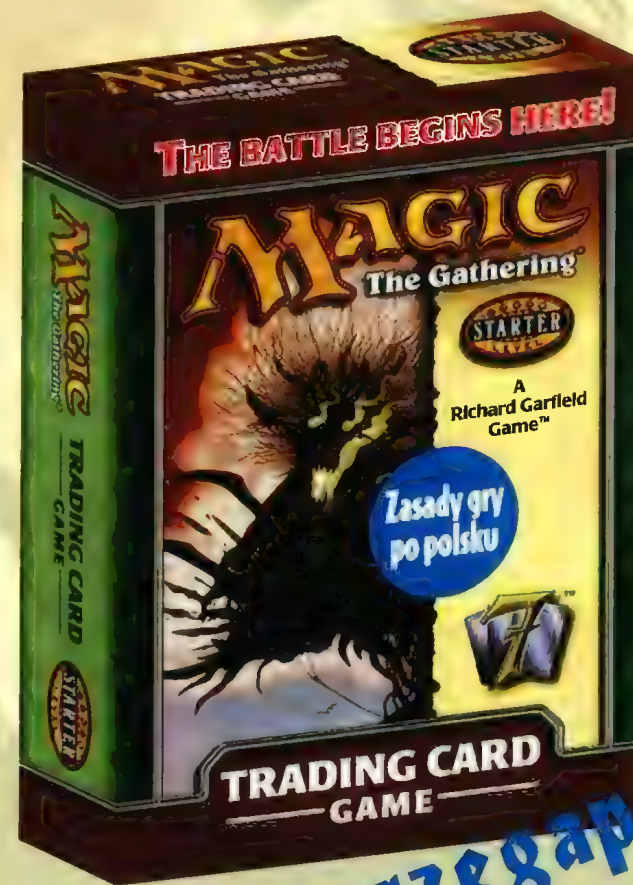
Wybuduj funkcjonalną sieć transportu publicznego

MAGIC

The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ

BITWĘ UMYSŁÓW...



Zestaw wprowadzający do 7 Edycji zawiera:
2 talie po 30 kart
oraz
112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

**Nie przegap okazji !!!
Do każdego zestawu Starter otrzymasz darmowy Demo Game CD do nauki gry.**

Oferta dostępna w sprzedaży wysyłkowej w firmie ISA oraz w sklepach biorących udział w promocji.

Szczegóły na naszej stronie www.isa.pl lub (22) 846 79 25.

Pytaj w sklepach o gry pokazowe i konkursy.

www.isa.pl

Loga MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



7

Producent: J.Wood ■ Dystrybutor: CD Projekt ■ Internet: <http://www.traffic-giant.com> ■ Wymagania: P 266, 32 MB, Win, DirectX ■ Akcelerator: niepotrzebny

■ grywalność ■ mnogość budowl ■ postęp technologiczny wraz z upływem czasu ■ grafika & dźwięk ■ atrakcyjna cena

■ muzyka (o różnej jakości) ■ nie nowego ■ brak "złotego miasta"

OFICJALNIE

GATUNEK: RTS

Alien Nations 2

Gem.ini

Trudno przecenić znaczenie serii The Settlers dla rozwoju gatunku strategii czasu rzeczywistego. To ona udowodniła, że można się świetnie bawić, niekoniecznie dowodząc i podbijając, lecz również zdobywając zasoby i budując łańcuchy technologiczne. Jej zasługą jest też wytyczenie szlaku, którym podążyło wielu innych twórców: m.in. polski Top Wara, wydając, moim zdaniem, niedocenionych Knights & Merchants (miałem nadzieję, że ich sequel - Battle Merchants - naprawi tę zapomnianą, słuszną, nieposłuszną i niekierującą z ich egzystującą parą - Faraonem i Kleopatry, Microprose i Majesty, GodGames i Throne, wreszcie komercyjny odpowiednik z Alien Nations. Ten ostatni, mimo że powstał na naszych komputerach w październiku ubiegłego roku i z tego, co pamiętam, wywarł raczej pozytywne wrażenie. Należy o nim jednak pamiętać, że to jego potomkiem w linii prostej - Alien Nations 2, który w ostatnich dniach, z niesłusznym "kulturowym" kontrolem, trafił właśnie w nasze ręce.

Od razu na wstępie musimy docenić władzę naszego krajowego wydawcy - CD Projektu. W pudełku AN2 znajdziemy bowiem prezenty idealne dla tych wszystkich, którym gra spodobła się tak jak nam: pełną wersję poprzedniczki - Alien Nations w pudełku DVD oraz pulkardkę pod tytułem: A wszystko to przypominamy w cenie niecałych stu złotych! Bez dwóch zdań. Polacy znów mają najlepie!

Alien Nations 2 jest, najprościej ujmując, kolejną z gier, których sens i cel tkwi w posiadaniu własnej gminadki i dążeniu o to, by była szczęśliwa. Nawiasem mówiąc - w braku znaczących innowacji należy upatrywać przyczyn dla których nie zdecydowaliśmy się odcnie Alien Nations 2 wyżej niż na 8. Nie oznacza to jednak, że nie jest to gra godna polecenia! Przeciwnie - powiódł na Lekką powinien spodobać się nawet tym, którzy z różnych względów nie polubili jednaki.

Gie rozpoczyna się od wyboru rasy, którą zamierzamy zarządzać i - przyzwyczajając się do przemojelowego interfejsu - w czym wydastnie pomagają misje treningowe. Gatunków, spośród których możemy wybrać, są 4 - wszystkie znane już z jednaki. Amazonki, Pimmonowie, Sajikowowie. Każda charakteryzuje się nie tylko własną sobie architekturą naturalnie dla potrzeb znawców trybu multiplayer większość budynków znajduje swoje dokładne odpowiedniki u innych ras), ale i zdolnościami czy potrzebami. Przejawia się to chociażby w ten sposób:

ze Amazonki są fizycznie słabsze niż pozostałe dwie rasy, jednak rekompensują ten brak szybkością. Konkretnie kobiety wojownic będą (w późniejszych etapach gry) innych towarów luksusowych niż samcy - kosmetyków, czyli np. mydła. Podczas gdy Pimmonowie - jedzeniem - soku grzybowego. Sajikowowie zaś - wyłącznie alkoholem (a właściwie mleką kaktusowym). Nawiasem mówiąc, Alien Nations 2 wyprowadza również podział ras na plemiona, po trzy na rasę - jednak z tym, że różnice pomiędzy nimi są, wydaje się, kosmetyczne - nie ma potrzeby wchodzenia w niuanse.

Naszym podstawowym zadaniem jest przeprowadzenie podopiecznych bezpiecznie i bez wstrząsów przez wszystkie 3 stopnie i wyliczynie wraz 10 misjami, mających się na kampanię w przypadku każdej rasy. Podobnie jak w większości gier tego typu, możliwości ingerowania gracza w świat gry ograniczają się w zasadzie jedynie do decyzji co, gdzie, w jakiej kolejności i komu budować, kogo szkolić, co oferować. Oznacza to, że nie ma potrzeby - więcej nie ma możliwości samodzielnego kierowania poddanymi (jedynym wyjątkiem jest rycerz). Także nie musimy zdecydować, gdzie szukać owoców, budowniczych - którą z wyznaczonych budowli realizować jako pierwszą, tragarze - kto pierwszy otrzyma niezbędne środki. Niezależnie od tego będzie się zdarzać, że któryś z wojowników z życia pracowników postanowi, miast robić, co do nich należy, pomysł nad swym losem.

Dzień roboczy na Lukkaku trwa od godziny 8:00 do 18:00 - małą przerwę w południe na lunch w gospodzie. Zapanowaniu nad kłębiami się tłumem i dziesiątkami równocześnie realizowanych zadań służy system komunikacji. To dzięki nim dowiemy się, ile par gotowych jest, by związać się na dobre i złe, dopóki śmierć ich nie rozłączy. Ilu nowych obywateli przybyło w nocy, kto zakończył szkolenie lub budowę... Informacje te niejednokrotnie okazują się bezcenne - notka o zakończeniu szkolenia przypomni o konieczności wybudowania domu - miejsca pracy, o których wcześniej zupełnie nie myśleliśmy (a nieprzeszkoleni lub nieposiadający dachu nad głową oraz pracy dorośli obywatele szybko degenerują się w przestępców), powiadomi o ofertach handlowych i ew. zagrożeniach zdrowia społeczności.

To jednak jedynie wierzchołek góry lodowej: początkowo prosta gra stopniowo staje się coraz trudniejsza. Wokół coraz bardziej skomplikowanych osad, zbudowanych z większych i bardziej zróżnicowanych obiektów.

Dramatis Personae

Amazonki - rasa "kobiet pracujących", gdzie samce (równie modelowej urody, nawiasem mówiąc) wypełniają mniej skomplikowane zadania, jak zbieranie owoców, zakupy czy wieczorna modlitwa, w innych rasach tradycyjnie przypisane samcom. Amazonki znane są z dbałości o higienę - historia Lukkaku zna przypadki zamieszek wywołanych brakiem mydła i wody...

Pimmonowie - niebieskoskórzy, pogodnego usposobienia. W zasadzie dbają jedynie o to, by nie zabrakło im jedzenia i ulubionego soku grzybowego. Słowem: pozytywni chłopaki.

Sajikowowie - insektoidalni: "Ci i li". Właściwie "żil" to nie do końca dobre określenie, Sajikowowie po prostu uwielbiają się bawić... kosztem innych. To oni, na przykład, są wynalazcami Grzeblenia Posmarowanego Klejem, sprezentowanego Amazonkom. Ich jedyną słabością jest upodobanie do mleka kaktusowego.



Bez wątpienia Alien Nations 2 może się podobać. Bogate tło, świetna oprawa audiowizualna, relatywnie niewielkie wymagania sprzętowe oraz bardzo poprawna lokalizacja.

toż wyrosła wale i wieże wartownicze. Row nie u naszy, i podopiecznych, którzy z początku wystanę jedynie dobrać się wyspać i pojeść - coraz rzadziej będziemy widzieć umiarkowane budy. Wraz z rozwojem i witalizacją swa domoski rolę zaczynają odgrywać nawet pojedyncze postacie i ich motywacja determinowana przez takie czynniki, jak zdrowie, paćcy higieny, dostęp do towarów luksusowych. Wte-

dy też na dobrą sprawę, drugie dno odkrywa warstwa nie niedziwka, man, między innymi okazuje się, że modułowe instalacje priorytetów: dostaw (wyjątkowo proste trzy stopnie zwiększone dostawy normalne i brak reprezentowane są przez trzy diody w oknie struktury).

Walka zasługuje na osobny skapit, jest bowiem zupełnie odmienna od settlersowej. W Alien Nations 2 występuje podział na jednostki i intensywne (rycerz i jego wale) oraz defenzywne (straz miejska). Rycerz, nawiasem mówiąc, to najmniejszy i najmniej odwiedzany nasz skarbier. Zawsze przybywa z pewną zalewną pa statusu, tak jego samego, jak i gracza, liczbą pomocników. Drużyna ta stanowi będzie jeden ze sposobów, w jaki można podporządkować sobie Lukkaku. Wymaga jednak najgłębiej rozumowania i wytrwałości, a także strategii i polegania na wskazaniach i rozkazach - najlepszej wojennej palaty - obserwowaniu, jak on i jego drużyna radzą sobie z jego demotaczem. Ta całkowita niewydolność wojowania zdradza



Copyright 2001 Trocien S.p.A.
All rights reserved.
Trocien Net-art is a registered name
and a registered trademark of Trocien.



GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

eRacer

■ Gem.ini

Dawno już nie było przyzwoitej zręcznościowej ścigalki, naprawdę dawno. Ostatnie, które - zostając po godzinach - katowaliśmy do upadłego w redakcyjnym LAN-ie, należało do zamierzonej przeszłości. Były to MotorHead i w czasach nieco nam bliższych - DethKarz. Teraz do wspomnianej dwójeczki dołączył trzeci tytuł, który, podobnie jak one, prócz znakomitej oprawy audiowizualnej charakteryzuje świetny, choć niewątpliwie uproszczony model jazdy. Panie, panowie: mam zaszczyt przedstawić - eRacer!

eRacer proponuje kilka sposobów zabawy. Gracz odłączy od świata (czyt. sieci) może wziąć udział w trybie Championship bądź sprawdzić się w Time Attack (ze znakomicie zrobionym "duchem" - rewelacyjną motywacją, by bić swoje własne rekordy...). Dopiero jednak wejście w świat online ukazuje w pełni, czym eRacer może być. Już tytuł zresztą sugeruje nacisk na rozwiązywanie sieciowe, wszak grę tworzone z myślą o konkurencji z innymi żywymi. Nawet strona oficjalna gry (<http://www.eracer-online.com>) to nie tyle reklamówka, ile centrum informacyjne dla świata fanów! To dlatego nie znajdziemy tam charakterystyk samochodów - ich miejsce zajmują update'owane automatycznie tabele, m.in. najlepszych czasów, zgłaszane zarówno via sieć, jak - co dla mnie osobście jest pewną nowością - przez telefon z WAP-em. Nawiąsem mówiąc, odzew fanów gry świadczy o tym, że panowie z Rage wstrzeliли się idealnie w rynek - już w tej chwili gracze łączą się w teamy, które zaczęły ze sobą konkurować! Nie wiele więc, jeśli w ogóle, przesady będzie w twierdzeniu,

Dawno już nie było samochodówki z tak realistycznym środowiskiem.



niu, że jesteście naocznymi świadkami powstawania uniwersum eRacera!

Uniwersum to zaś (jak dotychczas, gdyż twórcy, Rage, obiecują, że już wkrótce dostępne będą nowe tory i wózki) składa się z 13 torów i 8 nielicencjonowanych, niestety, samochodów. Ciekawe, że na starcie przygody z eRacerem dostęp mamy do zaledwie paru z nich - pozostałe muszą dopiero zostać zdobyte w ramach singleplayer championship. W ten prosty sposób twórcom udało się osiągnąć dwa cele - sprawić, że tryb pojedynczego gracza nie jest jedynie dodatkiem do multiplayera i że każdy wirtualny kierowca musi odbyć swoistą "praktykę" na wszystkich torach. Co więcej, praktykowanie to nie jest wcale uciążliwe - mającąc gdzieś w cieniu podium nagroda w postaci kolejnego toru/wózka znakomicie wpływa tak na wyniki, jak i ogólny odbiór gry.

Nie oznacza to jednak wcale, że bez tego stymulatora grałoby się źle - skądże! Model jazdy w eRacerze to czysta radość dla tych wszystkich, którzy lubią zarówno spore prędkości, jak i świadomość, że jeden błąd może zaważyć o wyniku całego wyścigu! W tym też miejscu chciałbym złożyć najserdeczniejsze gratulacje programistom Rage - wydając eRacera dołączyli do elitarnej grupy twórców, którzy potrafili znaleźć rozsądny kompromis między ujęciem realistycznym, symulacyjnym a typowo arcade'owym gry. Kompromis ten polega na tym, że fizyka jazdy w pełni odpowiada temu, co zwykło się uważać za jazdę samochodem sportowym, a jednocześnie nie powoduje uszkodzenia. I nie to, żeby takowych nie było w ogóle - możliwe jest nawet całkowite zezłomowanie samochodu, jednak, cóż, wszyscy spodziewający się czegoś chociażby na miarę Porsche 2K mogą już o tym nie myśleć - tu czołówka w bandzie przy dwóch paczkach wcale nie odeśle samochodu do boksów... Dzięki temu zaś w eRacerze podziwiać można kraski, jakich nie mieliśmy okazji oglądać od czasów pierwszego Need 4 Speed: zdarzać się wam będą i wirowania na masce, i śruby, i przewroty...

Skoncentrujemy się jednak na samej jeździe, a ściślej na tym, co sprawia, że jest tak pięknie trudna i satysfakcjonująca. Otóż, najprościej mówiąc, "jeździ się tam jak w rzeczywistości. Wyobraźcie sobie na przykład: tak jak w najlepszych symulatorach, możliwe jest tu wykręcenie bączka przy wychodzeniu z wirażu, spowodowane nadanym zbyt dużej mocy skreślonemu kołom! Natychmiast też, bez mała namacalnie, odczuwa się zmiany nawierzchni - np. jazdę z utwardzonej drogi na żwir, sprawi, że samochód na moment straci przyczepność. Podobają mi się także "gra" zawieszania podczas przechodzenia przez progi zwalniające, krawężniki, progi, a warto pamiętać, że najmniejszy nawet garb przy zbyt dużej prędkości może postawić nasze pudło w powietrze, wcale niekoniecznie stawiając je z powrotem na ziemi na wszystkich czterech kołach!...

Ta ostatnia groźba wcale nie jest tak abstrakcyjna, jak może się zdawać. Tory w eRacerze bowiem wcale nie przypominają tych znanych z Nascar czy F1 - to zaadaptowane mniej lub bardziej niezwykle fragmenty zwyczajnych krajobrazów. Wszystkie one stanowią żywy dowód inwencji ludzi z Rage: górskie pęta wąskich,



krętych dróg z ogromną ciężarówką, pod której naciskiem trzeba się przecisnąć, port z lotniskowcem, przez którego pokłady wiedzie trasa, parking i dach wieżowca, plaza i zamek, wreszcie ostatni - tor w... mieszkaniu, gdzie nasze samochodziki okazują się modelami!... Nawiąsem mówiąc, część torów wyposażona jest nie tylko w garby i rampy, ale i pętle, co sprawia, że przecinają się one w kilku miejscach. Czym zaś coś takiego grozi, innymi słowy, czym jest widok rywalu z czwartego miejsca, uderzającego w bok naszego prowadzącego samochodu i posyłającego go, wirującego, gdzieś daleko w bok, nie muszę mówić - emocji w każdym razie w czasie gry nie brakuje.

Już we wstępie mowa była o znakomitej oprawie audiowizualnej, wypada jednak rozwinąć to twierdzenie. Grafika torów jest prosta,

lecz wystarczająco szczegółowa, tekstury nie nadzwyczajne, ale nie-
złe. Naprawdę mocnym punktem oprawy graficznej eRacera są jednak modele samochodów. Przyjrzyjcie się dokładnie choćby kołom - tu "szprychy" koła nie są teksturą, to niewiarygodnie szczegółowy trójwymiarowy model! Podobnie znakomite wrażenie wywierają animacje - wspominałem już o "grze" zawieszania, warto powiedzieć jednak również o efektach, jak dym palonych na zakrętach gum czy przyskający śnieg, wreszcie - detalu, ale jakże wspaniałym - ruchu głowy kierowcy! Mówcie, co chcecie, ja dotąd nie spotkałem się z tym, że wrzucając wsteczny, nasz wirtualny odpowiednik zaczyna patrzeć w tylną szybę!

Aby zakończyć kwestię formy gry i dźwięki, i muzyka są poprawne. Nie przepadam wprawdzie za miękkim, transowym beatem, ale przyznaję, że pierwszy utwór, ten z syczącym "irejsa", chodzi mi po głowie...

Jak dotąd wypunktowane zostały mocne strony eRacera. Nie sposób jednak pominąć mankamentów. Te są w zasadzie dwa - pierwszym to fakt, że nie sposób w praktyce grać zza kółka, z kokpitu. Kamera - nie dość, że umieszczona zbyt nisko - w części samochodów napotyka nieprzezwyciężoną dla światła barierę ze zbyt ciemnych szyb. Można również przyczepić się do przedziwnego zachowania hamulca, który, już po jego zwolnieniu, nadal przez jakieś pół sekundy leży na podłodze. A biorąc pod uwagę, że hamuje się, i to ostro, tuż przed zakrętami, a eRacer wie, co to takiego całkowita niesterowność samochodu z zablokowanymi kołami - zwykle kończysz na bandzie...

Jednak obydwa mankamenty daje się bez problemu obejść - jeżdżąc zza spoilera i zwalniając hamulec chwilę wcześniej, niż można by oczekiwać - zatem nie mogą one w znaczący sposób wpłynąć na ogólną, bardzo pozytywną ocenę gry. W zasadzie sam jestem zaskoczony tak pozytywnym jej odbiorem! Kiedy bowiem trafiła do nas po raz pierwszy, jeszcze w formie głębokiej bety, po paru minutach prób odrzuciłem ją z silnym postanowieniem, by nigdy więcej o eRacerze nie myśleć. Skądinąd również i tym razem, przeżyłem chwilę zniechęcenia - gdy zaraz po odpaleniu gry i wyborze Amatora Championship ani na klawiaturze, ani zbyt czułym redakcyjnym Prec-sionie Pro nie byłem w stanie mimo wielokrotnych prób, przebić się do pierwszej, premiiowanej awansiem czwórki. Na moje szczęście zabrałem ją do domeczku, gdzie już czekał na nią mój nie zdradzający objawów nadpobudliwości Wingman Extreme. Dzięki niemu elementy, uznawane dotychczas za negatywne (nie dziwię się, że ja naprawdę nie lubię przegrywać...) - tempo gry, nad podziw realistyczne zachowanie się samochodu i, niestety, chęć walki (czyt. AI) pozostałych kierowców - stały się czynnikiem jak najbardziej pozytywnym! Finał jest łatwy do przewidzenia - tamten wieczór skończył się o wpół do trzeciej w nocy, na 12 z kolei torze. Zostałem pokonany ostatecznie wizją dzwoniącego zwykle o szóstej z minutami budzika!...

Słowem: jeśli odbiliście się od pierwszego dema (w tej chwili już poprawionego), dajcie eRacerowi drugą szansę. Jeśli uznaliście ją za niegrywalną z powodu jej trudności, zagryźcie zęby, zacisnąć dłoń do zbiecia kostek na joyu i... spróbujcie raz jeszcze, a gwarantuję - wsiąkniecie jak ja.

8

Producent: Rage ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.eracer-online.com> ■ Wymagania: P1 300, 64 MB RAM, Windows 9x ■ Akcelerator: min. 16 MB

■ udany kompromis pomiędzy symulacją a arcade ■ modele samochodów i ich zachowanie ■ replays ■ tworzące się uniwersum eRacera ■ widok z kokpitu utrzuca grę ■ specyfika hamulca

INFO

From Dusk till Dawn

GATUNEK: TPP

■ Czarny Iwan

Facet z wielkim tatuażem, Seed Geeko, który razem z bratem Richiem obrabował bank, próbuje uciec do Meksyku. Po drodze Seed i Richie mordują policjantów i przypadkowych świadków i ostatecznie trafiają do bardzo specyficznego lokalu, który okazuje się siedliskiem wampirów.

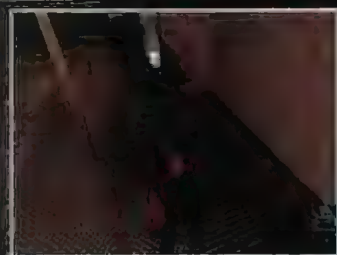
"Od zmierzchu do świtu" to film Roberta Rodriguez, który powstał na podstawie scenariusza samego Quentina Tarantino. Tarantino specjalizuje się w pokręconych i zaskakujących odbiorze filmach, nie dziwnego więc, że "Od zmierzchu do świtu" również zadziwia. Do celuloidowego tygla wrzucono film sensacyjny, horror, komedię i kilka innych gatunków filmowych. Co się z tego wygotowało, mogliśmy zobaczyć pod koniec 1996, kiedy to film wszedł do kin. Zamiast beznamiętnej breji, powstał kwiśty i ostre jak piekło gulasz!



Bieganie po starożytnej świątyni i mordowanie dziesiątków wampirów na pewno nie jest pomysłem nowym, ale Rodriguez ukazał to w zupełnie inny sposób. Zrobił to tak dobrze, że obrazy z filmu jeszcze długo kołata się po głowie, a wyobraźnia produkuje i ustawia potwory w każdym ciemnym zaułku pokoju. Film odniósł kasowy sukces, a ponieważ stanowił doskonałą podstawę dla niezłej gry akcji - taka właśnie powstała. To dzięki Cryo i Gamesquad przeżyjemy koszmarny

Gra TPP na motywach kontrowersyjnego filmu, który jednym zachwycił, innych zniesmaczył. Komputerowa wersja nie wywołuje aż tak skrajnych emocji. Po prostu całkiem poprawna gra akcji, z wampirami w roli głównej (ofiary).

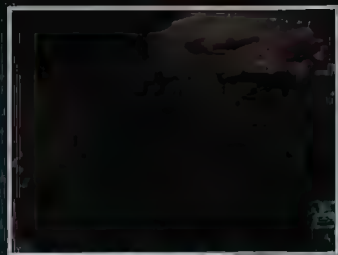
Swoją drogą, nowe imię głównego bohatera gry nie zostało chyba wybrane przypadkowo. Seth lub Set to bóg w mitologii egipskiej. Był oratorem i zabójcą. Oczywiście, jeżeli nie pamiętać, że to przypominam, że w filmie Seed był bratem i zabójcą Richiego. Zostawmy jednak psychologiczny radiowód imienia.



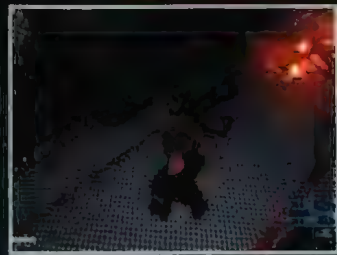
Ten facet wstawał szybko, ale się potknął. Było to w piątek, trzynastego.



W taki sposób działał paralizator. Kilka tysięcy voltów załatwi nawet nieboszczyka.



Trupy, trupy, trupy.



Ten denat spadł z góry. Razem z Sethem nie- zię się przestraszyliśmy.

Od zmierzchu...

Rising Sun to przerobione z rankowca, ultranowoczesne i pływające więzienie. Seth Gecko postanowił uciec z tej niezapalającej trumny podczas najbliższej nocy. Nie ma wyjścia - jeśli tego nie zrobi, za kilka dni będzie już trupem. Jego prośba o ulaskawienie została odrzucona.

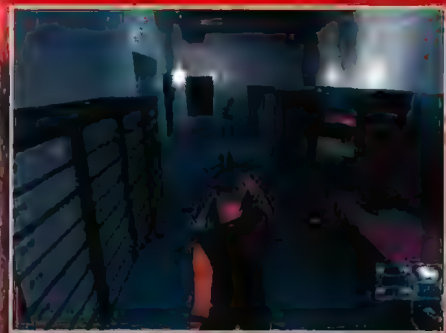
Do świtu...

Wszystko miało iść jak po masle, jednak tuż nad ranem nad Rising Sun zawisł helikopter...

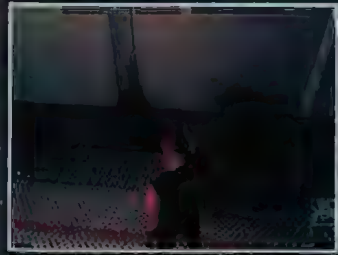
Deszcz zaczyna i chłazuje nowo przybyłych więźniów - dla nich Rising Sun stanie się klątką na długie lata. Dyrektor więzienia przemawia do nowych, nie zwracając uwagi na przemokniętych strażników ani tym bardziej obszarpanych więźniów. Monolog dyrektora przerywa Clarence Wilson, który krzyczy, że przyleciał tu po brata. Mimo kajdan kroczy w kierunku dyrektora. Strażnicy nie zastanawiają się długo - kilka salw z róg Wilsona. Stwierdzenie zgonu to tylko formalność. Strażnik zamiera jednak w bezruchu. Martwe oczy wpijają się w niego, przerażają i przywołują. Wilson wstaje, ale nie jest już człowiekiem. Jakaś nie trwa długo. Dyrektor i strażnicy giną straszną śmiercią. Ich agonii towarzyszy strasna myśl... Potwory!!!

Taka jest mniej więcej historia, na bazie której toczy się gra. Jak łatwo się domyślić, Seth Gecko, który ucieka z mamra, natyka się na wampiry i wykańcza je. W ten sposób staje się ich zaprzysiężonym wrogiem, a tym samym sojusznikiem sił porządkowych. Rola ta nie do końca mu odpowiada, co jest pretekstem do przedstawienia kilku ciekawych filmików w trakcie gry.

Uzbrojonym Sethem kierujesz oczywiście ty. Widok w trzeciej osobie (TPP) nasuwa na myśl Maxa Payne'a, ale takie porównanie musiałoby wyjść na niekorzyść Maxa. Przede wszystkim dlatego, że w grze firmy Gamesquad wykorzystano lekko zmodyfikowany silnik z The Devil Inside. Możliwość, jakie daje ten engine, nie są porażające mimo pewnych poprawek, ogólny efekt jest jedynie zadowalający. Seth nie może np. rzucić się na podłogę, podskakiwać. Porusza się sztywno, jakby ktoś nabił



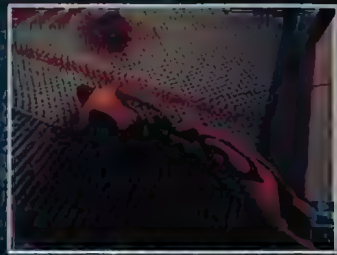
zawadzić potrafi jedynie biec przed siebie i strzelać. Takie desperadoś mułtoły może i sens, gdyby nie to, że pułkarki mają ograniczoną ilość magazynków, a tych zawsze jest oczywiście za mało. Za to wrogów są całe chmary. Wszystkie baśnie takną krwi i bez zastanowienia pchają się na noż.



Facet pod ścianą zupełnie stracił głowę.



"Przepraszam, która ma pan godzinę?"



Wampiry krwawią jak zarzynane świnię. Wbrew pozorom ten koleś ma się świetnie.



Jak widać, nożki i szynki cieszą się u wampirów dużym powodzeniem.

Od zmierzchu do świtu

dystrybutor: ITI Home Video
reżyseria: Robert Rodriguez
obsada: Harvey Keitel, George Clooney, Quentin Tarantino, Juliette Lewis
gatunek: horror
czas trwania: 108 min

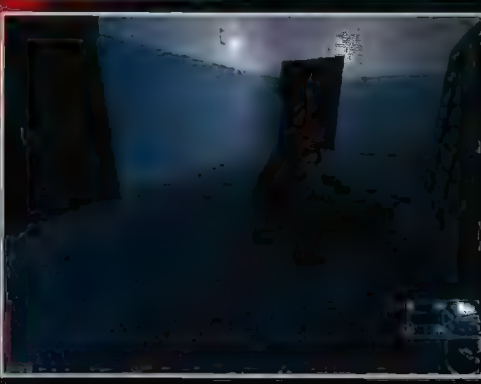


Bonaterami filmu są dwaj Amerykanie - bracia Gecko - starszy, spokojniejszy Seth (George Clooney) i młodszy o skłonnościach sadyistycznych Richard (Quentin Tarantino). Oba, mają na koncie serię rozbojów. Ściga ich policja i FBI. Po dokonaniu kolejnych morderstw planują przedostać się do Meksyku. W tym celu porywają samochód kempingowy na ędzą do byłego duchownego Jacoba Fullera (Harvey Keitel), który po stracie tragicznie zmarłej żony podróżuje wraz z dorastającą córką Kate (Juliette Lewis) i synem Scottem (Ernest Zili). Dandyści wspólnie ze zterroryzowaną rodziną docierają do Meksyku, do baru Titty Twister, otwartego od zmierzchu do świtu. Tu osiedlają wypólmka, który obiecał ukryć ich. W tym przedziwnym barze na scenie pojawia się piękna lancelotka Santa-



nico Pandemonium (Salma Hayek), które, ramiona zdobit ogromny wąż boa. Wraz z jej pojawieniem się w barze zaczynają się dziać dziwne rzeczy.

Fotograf: ITI Home Video



czy wysurżatów, są jednak słabej mocy. Na cały arsenał składa się w sumie 20 rodzajów pułkówek, czyli jest w czym wybierać. Oprócz tradycyjnych, jak shotgun, nailgun czy UZI PM, jest też mój ulubiony i zapamiętany jeszcze z Postala miotacz płomieni. Jest on bardzo skuteczny, co szybko docenicie. Likwiduje każdego wroga w kilka se-

kund, a biorąc pod uwagę jego duży zasięg (wydawałoby się, że powinno być inaczej), miotacz to broń godna uwagi. Poręczny karabin maszynowy, granaty i inne fanty również doskonale spełniają określoną dla nich rolę. Choć nieco zdziwiła mnie kusza - strzela kilkoma bełtami jednocześnie, ale jej skuteczność jest bardzo niewielka. Po trafieniu przeciwnik wygląda jak niedorobiony jeź, ale często niewiele sobie z tego robi i udaje się mu przed śmiercią jeszcze chłaskać Seta.

Oprócz arsenału podręcznego często zdarza się, ponieważ Seth musi wykonać zadanie specjalne, że w jego trakcie obsługuje również wyjątkową broń. Raz będzie to sześciolufowe działko Vulcan, kiedy indziej precyzyjne

i zaopatrzone w skomplikowany system celowniczy czajki okrętowe (!). Przy okazji należą się dwa słowa o tym "systemie". Wokół centrum ekranu obracają się jasne półkole, które może i wyglądają efektownie, ale zwyczajnie przeszkadzają w celowaniu. Przypomina to rozwiązanie z gier w rodzaju Virtual Cop lub Zombie, lecz zamiast latającego po całej planszy celownika widzimy przed sobą rozgraną do czerwoności lufę (che, che, bez skojarzeń :). Trudność w tym, aby wykończyć wszystkie wampiry, które atakują całymi grupami.

W FDTD gramy w tradycyjny i wypróbowany na wielu placach broni sposób. Po prostu staramy się dobrać przeciwnika i jak najszybciej go wyeliminować. Kilka dość ciekawych pomysłów komplikuje zabawę, i całe szczęście, bo dzięki temu jest weselej, niż na początku mogłoby się wydawać.

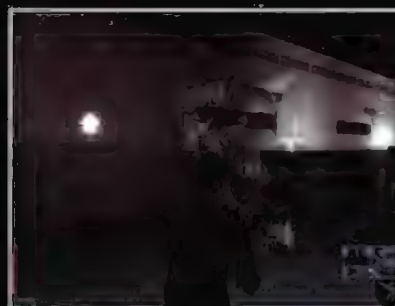
Przed wszystkim wróg to różnego autoramentu wampiry. Jedne mogą chodzić po ścianach i sufitach, w czym przypominają Obcego. Inne to zatruci jadem wężniowce. Są też poczwierne zombi, ożywieni, a także

strażnicy i przemienieni ludzie z oddziałów antyterrorystycznych. Duże wrażenie robi wielki potwór z głową jakby u Pana Dyni. Bydlak jest niesamowicie twardy, a atakuje, waląc z byka w kaski Setha. Dwa takie ataki i jesteś trupem. Trzeba się naprawdę sporo nastizelać, by ten jegoś wreszcie padł. Zdradzę też, że dobrze jest mieć umiejętności torreadora.

Inna bestia, jaszczurkowate monstrum z Krainy Deszczowców, pluje trującą wydzieliną. Zasięg wypływania tej substancji jest spory, a jej plwocina, zdaje się, jest czystym kwasem. To boli, jednak i tak bywa gorzej, gdy w okolicy pojawi się przeraźliwy nietoperz. Zwierz uderza z góry, wbijając ostre pazury w ufną czołę Setha. Co ciekawe, gdy wreszcie wykończymy potwora, maska, ra znikła, a na ziemi zostają jej skrzydła.

Bestie wymienione wyżej atakują bezpośrednio. Są jednak i takie, które stosują inną metodę. Jeden z potworów, który mógłby być bratem Freddy'ego Krugera, może tworzyć duchy. Nie są to jednak miłe duszki w rodzaju Caspera czy nawet Białej Damy, lecz zębate rottwalery. Pieski są ledwo widoczne, za to bardzo skuteczne w odgryzaniu mięsa od piersi. Kilka takich zwierzątek i Seth już nie zobaczy mamy.

Placówka "gwiazd" jest naprawdę duża. Wrogowie dzielą się zasadniczo na wampiry, jeszcze o rodzaju starych i "roją krew" czyli przemienionych ludzi. Oprócz wymienionych wcześniej



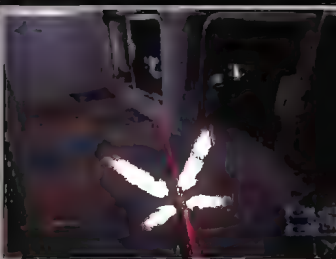
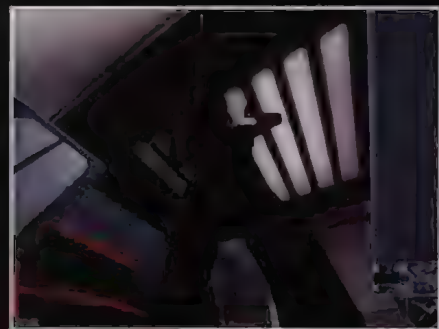
dodać techników. Goście mają zazwyczaj coś cięższego w rękę (np. miotacz płomieni) i długo opierają się siłę pocisków. Jest jeszcze gorzej, jeśli natrafisz na antyterrorystę z tarczą. Zazwyczaj kryje się za zasłoną i mierzy do Setha jak do kaczki. Wykończyć go nie jest łatwo, ponieważ uparcie trzyma się życia i nie chce paść trupem.

Wszyscy wrogowie są wampirami, więc nie zabijamy ich w zwyczajny sposób. Oczywiście można do nich strzelać, np. w korpus, ale efekt będzie taki, że potwór padnie i po chwili wstanie (no, jeżeli w kieszeni masz kilka kilogramów naboju, to nie ma sprawy). Leżąc go potwora można potraktować kolejną serią z automatu - widok jest niezły. Pociski odrywają wampirów nogi i ręce i wreszcie mamy spokój. Fruwające łapy i odnóża są zresztą stałą częścią scenarii w grze. Wampiry gubią członki z wielkim upodobaniem, co przypominało mi przeżabawę Die by the Sword. Różnica jest jednak taka, że w przypadku wampirów kończyny odrastają.

Wampir trafiony w głowę, padnie jak ścięty, a drobny, że tak powiem, mak, nie będzie już problem z jegośnięciem. W innym przypadku na pewno wstanie i nie liczyłbym, że chce tylko autograf. Pamiętajcie film "Blade - Nocny łowca"? W From Dusk till Dawn niektóre wampiry rozsypują się również w proch. Szybko i boleśnie.

Jak to sławny Młody Chłopał z zespołu Pirat: "Roboty jest kupal". Wszystko to odbywa się w malowniczych korytarzach, które czasem mają klimat kabin okrętowych. Tutaj akcja zamrozić wielkich nie mam, bo niemal wszędzie postarano się o dodatkowy "elementy", które urozmaiają monotonię marynarskiej służby. A to jakiś faset wisi nabitą na barierkę, a to korpusik bez głowy leży, cicho pod ścianą. Wyobraźcie sobie, że idąc z młodym, czerwonym światłem alarmu, pływają wody i słychać elektrycznych, które przeszkadzają po kablach. Do tego dodajcie jeszcze nieudolne zmasakrowane ciałka, odciąganie łóżka ściany i prawie nienaruszonego naczynia wiszącego w centrum sali. Z pochwinnego głodu kilka nie ma krew... kap... kap... kap... Tak tak. Można oszaleć.

I wspaniałe lokacje kończy się jednak bardzo szybko. Podobnie jak w Maxie Payne'ie czuje się pewien niedowit. Gra nie wysza zresztą z taką siłą. Scenariusz nie jest tak wciągający, a i realizacja gry nie raz na kolanie. Mimo wszystko From Dusk till Dawn to świetny i dobrze wykonany tytuł, który pozwoli spędzić kilka uroczych wieczorów sam na sam z komputerem. Dla wzbogacenia klimatu wystarczy tylko zapalić kilka świec i zgasić światło. Bezdeleś miał większe bzy niż strach i duszę na ramieniu. Warto zderzyć się z FDTD i pokazać kłopotliwym, kto tu rządzi. To miłe i przyjemne zajęcie, a przecież to właśnie w każdej grze jest najważniejsze.



Producent: GameSquad **Dystrybutor:** Cryo Interact ve **Internet:** <http://dusktilldawn.cryogame.com/index2.htm> **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, 3D card **Akcelerator:** tak

dużo pukawek • sporo interesujących przeciwników • świetna muzyka, niezły dźwięk

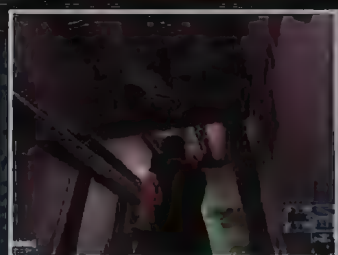
za krótko • mało paleta ruchów Setha



Na statek! Służbowo!



A mówili, żeby się nie wychylać!



Z oderzniętych rąk wciąż kapie krew.



Donatowi po prawej płonie głowa. Ale się rozpałi!

Rajd Paryż-Dakar to jeden z bardziej trudnych rajdów, w którym biorą udział różne rodzaje pojazdów (od motocykli, buggie, samochodów terenowych do ciężarówek). Długie, liczone w setkach kilometrów etapy wiodące po bezdrożach Afryki powodują, że dotarcie do mety jest nie lada wyczynem i powodem do dumy. O skali trudności rajdu świadczy fakt, iż pochłonął on już kilkadziesiąt ofiar wśród kierowców oraz kibiców. Tutaj nie liczy się szybkość pojazdu, a jego wytrzymałość oraz orientacja kierowcy i nawigatora w terenie - łatwo tu zboczyć z trasy nawet o setki kilometrów (wprowadzenie w 1992 roku systemu nawigacji satelitarnej GPS znacznie usprawniło dotarcie do celu). Nic więc dziwnego, że rajd przyciąga rzesze znakomitych kierowców, mimo że nie jest eliminacją mistrzostw świata. Sprawdzian w tak ekstremalnie trudnej próbie jest wystarczającą motywacją. Czego należałoby zatem oczekiwać po zatytułowanej taką nazwą grze? Rajd charakteryzuje się długimi i trudnymi etapami. Przydałaby się podobna rozgrywka w grze. A co otrzymamy?

Tiges

Paris Dakar Rally

Ekran początkowy przywitał mnie wesoło mrugającym kursorem - próbowałem wpisać imię... i tu zaczęły się problemy. Próbowałem, że to wina mojej klawiatury, ale poruszając klawiszami kursora spowodowałem, że ukazała się litera A. Zacząłem podejrzewać, iż gra jest po prostu żywcem przeniesiona z konsoli - raczej nie chciało mi się wierzyć, że panowie z BroadSword nie potrafili zaimplementować obsługi klawiatury. W każdym razie po krótkiej chwili okazało się, że po wpisaniu imienia należy nacisnąć spację (przecież to takie oczywiste). Może jednak zajrzedo instrukcji? W opcjach zbyt wielu pozycji nie znalazłem. Ot, ustawienie rozdzielczości oraz głośność. Po tym wszystkim wybrałem tryb kariery (jest jeszcze time attack oraz arcade) i ruszyłem na trasy Senegalu. Nie obyło się bez wyboru pojazdu (cztery klasy samochodów terenowych, motocykle, quady i buggie, ciężarówki nie stwierdzono) oraz ustawienia kilku parametrów (właściwie to tylko sprężystość i wysokość zawieszenia). Nie wyglądało to zachęcająco, ale jeszcze miałem cień nadziei, że pierwsze, niezbyt pozytywne, wrażenie zostanie zatarte przez radość wynikającą z jazdy.

Niestety jak zwykle okazało się, czyją to matką jest nadzieja. Grafika wyjątkowo brzydka i szarobura. A rozdzielczość tekstur... Spróbowałem też jazdy motocyklem. Niestety tak kiepskiej fizyki jazdy jednoślada nie widziałem od czasów Speed Kinga. Jeżeli samochód jeszcze "udaje", że czasem wpada w poślizg, to zakręty czy inne przeszkody nie stanowią problemu dla motoru, nawet przy bardzo szybkiej jeździe.

Gra na Celeronie 533 z Rivą TNT chodziła kiepsko, więc postanowiłem Paris Dakar Rally dać jeszcze jedną szansę, uruchamiając ją na komputerze z kartą GeForce 2 oraz z kierownicą w technologii force feedback. Zgodnie z przewidywaniami płynność animacji była już bez zarzutu, ale jakość grafiki nie poprawiła się nic a nic. Używając

GATUNEK: WYŚCIGI



kierownicy, przekonałem się także, jak fatalna jest fizyka ruchu, nawet jeśli chodzi o grę arcade'ową. Pojazd właściwie jest nieprzewidywalny. Zauważyłem również problemy przy skręcaniu. Koło wracało do położenia naturalnego, mimo że próbowałem je skrócić (jestem pewny, że to nie była wina kierownicy, ponieważ później sprawdziłem ją, bawiąc się kilkoma innymi gier samochodowych i tam sprzęt sprawiał się bez zarzutu). Brak obsługi FF to już drobiazg i nie wart wzmianki. Ciekawostką jest fakt, że tylko na "główną" drogę można przyspieszać, a zjazd na inne trasy powoduje gwałtowne zwolnienie pojazdu. Jest to bardzo dziwne jak na samochody i motocykle przystosowane do jazdy w trudnym terenie. Załamałem się zupełnie, kiedy doszedłem do odcinka specjalnego, który polegał na jeździe po pustynnych wydmach i zbieraniu kluczy do naprawy auta.

Niestety historia powtórzyła się - z dobrze zapowiadającego się tytułu powstał twór nie wart uwagi. Jego wady przesłaniają ewentualne zalety. Co z tego, że auto ma nawet dość dobry model zniszczeń (jak na arcade'ówkę), ciekawą muzykę oraz licencję jednego z najbardziej wymagających rajdów, skoro nie daje żadnej przyjemności z jazdy. Dziwna obsługa klawiatury, brzydkie tekstury, słaba fizyka jazdy oraz zła obsługa kontrolerów nie przysporzą produktowi zbyt wielu wielbicieli. A mogło być tak pięknie. Długie etapy, wykorzystanie specyfiki jazdy terenówkami (napęd na cztery koła, reduktor), ciężarów-ki...



Producent: Acclaim/BroadSword **Dystrybutor:** Acclaim **Internet:** <http://www.broadsword.co.uk> <http://www.dakar-rally-game.com> **Wymagania:** P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP **Akcelerator:** za ecamy

ciekawe intro • muzyka • szybka instalacja

grafika • fizyka jazdy (nawet jak na grę arcade) • zła obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback • nieuzasadnione wysokie wymagania sprzętowe • nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejdzie)

Tajemniczy Świat Might & Magic

■ ELD "RavenClaw"

Ostatnie miesiące upływają pod znakiem zabawy w Św. Mikołaja z udziałem naszych dystrybutorów. Wręcz się prześcigają w rozdawaniu prezentów graczom. Nie zdążyłem się jeszcze nacieszyć do końca Totally Unrealem, gdy ponownie zniknąłem dla świata za sprawą wielkiego pudła zatytułowanego "Tajemniczy Świat Might & Magic".

Lczelności opakowania udało mi się wydobyć trzy płytki oraz instrukcję do nich, bowiem w skład zestawu wchodzi Heroes Of Might & Magic III, Heroes Of Magic III, Armageddon's Blade i Crusaders Of Might & Magic.

Heroes Of Might & Magic III

Brakuje mi określenia, aby ująć w słowa, czym dla mnie, twana i milionów fanów HoM&M jest trzecia część Heroesów. KULT wydaje mi się zbyt banalnym określeniem. Tłumaczenie, o co chodzi w HoM&M, jest całkowicie bezcelowe, tak więc skupię się tylko na wymienieniu zalet trzeciej części, a następnie dodatku - Armageddon's Blade. Skok jakościowy w porównaniu do drugiej części cyklu jest olbrzymi. Każdy element gry został co najmniej dwukrotnie rozbudowany, acz wszystkie zasady pozostały bez zmian. Nikomu chyba nie potrzebuje tłumaczyć, o co chodzi w Heroesach, bo znajomość tej serii jest tak samo oczywista jak oddychanie czy jedzenie. Krótko zatem scharakteryzuję, co takiego oferuje nam trzecia odsłona HoM&M, w kolejnych fragmentach sprowadzając poniższy tekst do rzędu suchych, aczkolwiek - jak mi nie mam - imponujących liczb.

Fabula arcyciekawa i zaskakująco spójna - wciąga wręcz niesamowicie. Misje składające się na poszczególne kampanie układają się logicznie w całość, stając się - jedna po drugiej - coraz trudniejsze. W grze jest aż osiem miast, począwszy od zamieszkałego przez piekielne bestie Inferno, poprzez bagienne Cytadellę, siedzibę umarłaków Nekropolie, aż po Bastion będący domem Druidów. Bohaterów jest szesnastu, czyli jak łatwo policzyć, na jedno miasto przypadają dwa typy, z których jeden specjalizuje się w walce, a drugi ma zdolności magiczne. I tak np. w Zamku możesz zwerbować walecznego i dzielnego Rycerza oraz wyuczonego w rzemiośle wojennym i magii Kleryka. Z kolei w Bastionie znajdziesz doskonałego myśliwego i Tropicielea - Strażnika, a także mistycznego Druida. Liczba jednostek osłagnała imponującą wartość 120 jednostek! Stanowi to zdecydowany wzrost w porównaniu do HoM&M II. Podobnie jest z czarami, których w sumie jest około 70 oraz artefaktami. Tych ostatnich jest aż 128. Jeśli jeszcze wam mało, to dodam, że powiększono również pole walki o ponad 50%, jest możliwość łączenia artefaktów, roztawiania jednostek podczas walki i wiele innych drobiazgów. Liczby te z pewnością robią wrażenie, ale to nic w po-



rowaniu z przyjemnością, jaką odznacza się rozgrywka. Naprawdę niewiele jest gier, które mają tak wysoką grywalność. Włączam zawsze HoM&M z twardym postanowieniem "tylko kilka kolejek", a wyłączam, gdy skończę mapę, choć to nie jest regułą. A przecież ta gra ma niemal trzy lata!!!



Edytor jest bardzo dobry i prosty w obsłudze.

Grafika to również silna strona HoM&M III i pomimo upływu czasu, nadal robi spore wrażenie. Przynajmniej dla tych, którzy nie widzieli obrazków z czwartej części. A niby to zaledwie rozdzielczość 800 x 600 przy 16-bitowej paletce barw. Mimo to świat Potęgi i Magii jest bajecznie kolorowy, gdy bohater przebywa na terenach zalesionych, a mroczny, kiedy wkracza do krainy zmarłych i potworów. A propos - nowalijką w HoM&M III są podziemna, czyli równoległy świat władany przez umarłych lub stwory z piekielnych wymiarów. Sporo pracy włożyli panowie z 3DO w animację postaci. Niektóre z nich składają się nawet z 80 klatek. To musi robić wrażenie i robi, a kiedy dodacie do tego wszystkiego śliczne ikonki i menusiki oraz piękne filmy, otrzymacie znakomitą i topową grafikę. I wreszcie muzyka, którą mogę określić jednym słowem - rewelacyjna. Utwory muzyczne jeszcze długo po wyłączeniu komputera chodzą po głowie. Słowa uznania należą się polskim lektorom. Może nie mieli dużo pracy, lecz wywiązali się z niej doskonale. Co tu dużo pisać, HoM&M III to tak kultowa gra jak w przypadku Unreal, Lost Patrol, Age Of Empires, Warcraft czy Robbo. Bez dwóch zdań, lektura obowiązkowa dla każdego posiadacza blaszaka.

Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade

Pierwszy oficjalny dodatek do boskiego HoM&M III. Dodatek, wokół którego jeszcze przed jego wydaniem rozpętało się piekło. Twórcy postanowili bowiem zamieścić w Armageddon's Blade futurystyczny zamek o nazwie The Forge. W Sieci ukazały się nawet screeny nowego miasta, ale akcja protestacyjna fanów powstrzymała w końcu chłopaków z 3DO przed tym odważnym czynem. Zamiast niego pojawił się zamek Conflux, zwany także Wrotami Żywiołów. Conflux jest siedzibą nowych jednostek, jak chociażby Feniksów, Ognistych Ptaków, Żywiołaków Umysłu, Magii, Magmy czy Ognia.



Oprócz nich jest kilka nowych jednostek niezwiązanych z żadnym miastem, w tym cztery smoki: czarodziejski, rdzawy, kryształowy i błękitny. Pozostałe nowaliki to chociażby mumie, trolle, czarodzieje i niziołki.



Nie zabrakło również nowych bohaterów, których liczba sięga magicznej siódemki (hm... jakieś powiązania z filmem Kurosawy czy późniejszym amerykańskim



remakeem?). Dość mieszane to towarzystwo, a poprowadzisz ich poprzez sześć kampanii i w sumie 35 misji. Rozgrywka w porównaniu do podstawowej gry nie uległa większej zmianie, poza drobnym szczegółem, jakim jest innowacja w postaci kupowania w ulepszonym budynku

zarówno jednostek mocniejszych, jak i tych słabszych. Innymi słowy, w Ulepszonym Stosie możesz nabyć feniksa lub ognistego ptaka. Bardzo pożyteczna sprawa. Szkoda tylko, że żadnych zmian nie zanotowaliśmy na polu grafiki (jeśli nie liczyć miasta i jednostek, które się pojawiły) i muzyki. Przepraszam, jest jeden nowy kawałek, lecz trochę tego mało, jak dla mnie.

Pamiętam, że pisząc recenzję Armageddon's Blade, narzekałem na małą ilość zmian i nowości. Wówczas nie spodziewałem się, iż 3DO będzie rządzić fanów czymś o nazwie Heroes Chronicles. Z perspektywy czasu uważam Armageddon's Blade za bardzo dobry i rzetelny dodatek. W końcu nie tylko ja zarwałem przez niego kilkanaście nocy.

Crusaders Of Might & Magic

Trzecia płytka w packu, Tajemniczy Świat Might & Magic, to zupełnie inna bajka, chociaż jak przypuszczam - każdy fan HoM&M sięgnie również po Krzyżowców choćby z ciekawości. Akcja gry rozgrywa się oczywiście w świecie Potęgi i Magii, ale dla odmiany autorzy zafundowali nam TPP. Gracz steruje poczynaniami młodzieńca o imieniu Drake, walczącego - jak się nie



- trudno domyślić - ze złem. Tym razem pod postacią Necrosa i jego hordy potworów, Fabuła sama w sobie nie jest specjalnie wyszukana, a i rozgrywka niczym nas nie szokuje. Aby daleko nie szukać, wystarczy wymienić chociażby Drakana czy Rune, które w dużym stopniu przypominają Crusaders. Ten sam widok zza pleców bohatera, podobnie banalne i wygodne sterowanie za pomocą myszy i klawiatury oraz cel, czyli wyróżnić wszystkie napotkane potwory i pokonać szefa całego zamieszania. Drake zaciekle przemierza lochy, wioski i zamki, aby na sam koniec dotrzeć do siedziby krasnoludów i za pomocą ich artefaktu pozbyć się raz na zawsze zła. W walce posługuje się bronią "siekającą" (topory, miecze, maczugi, morgenszterny) oraz czarami doskonale znanymi z HoM&M (kula ognia, heroizm, piorun, kamienna skóra), natomiast do obrony służy mu ki ka tarcz oraz zbroja. Bogactwa te zdobywane są na pokonanych umarłakach lub kupuje w napotkanych po drodze sklepach. Przeciwnik to głównie dowodzony przez Necrosa Legion Umarłych, w skład którego wchodzi szkielety, cienie i magowie. Oprócz nich na drodze Drake'a stają chociażby ogry czy lodowi tytani. Na nudę z pewnością nie można narzekać, gdyż dochodzi do tego jeszcze interakcja z napotkanymi postaciami.



Tradycyjnie już bardzo dobrze spisali się twórcy w dziedzinie muzyki. Podkreśla świetnie klimat, łatwo wpada w ucho, po prostu trzyma wysoki poziom znany z serii HoM&M. Także dźwięki doskonale współgrają z otoczeniem. Nieco słabiej wypada grafika, aczkolwiek w czasie gdy gra się ukazała (początek roku 2000), raziła mocno oczy. Cóż, kilka miesięcy później na półki trafiła Rune i okazało się, że szata graficzna Krzyżowców wypadła blado przy przygodach Ragnara. Tu i ówdzie widać piksele, bohater nie porusza się aż tak płynnie, jakbyśmy chcieli - jest kilka bugów. Ogólnie jednak nie jest źle i, moim zdaniem, lepiej jest zagrać w Crusaders niż którąkolwiek część Tomb Raidera.



Kupić, nie kupić?

Moim zdaniem, jak najbardziej warto. Wprawdzie cena mogłaby być trochę niższa, ale żaden fan lub też początkujący gracz nie może dopuścić, aby w kolekcji nie miał najlepszej części z kultowego cyklu Heroes Of Might & Magic, dodatku oraz rąbani TPP osadzonej w świecie Potęgi i Magii. Dla każdego coś miłego, a w dodatku wszystkie programy są w naszym języku ojczystym, co tylko uatrakcyjnia grę. Ku przestroze powiem jednak, że ja tego packa dostałem w piątek, podczas gdy na poniedziałek miałem wyznaczony termin egzaminu na studiach. Aktualnie drzę na myśl o wyniku, gdyż po zainstalowaniu na domowym blaszaku HoM&M III w piątek, wyłączyłem go dopiero w poniedziałek rano... Wreszcie ostatnim atutem opisywanego packa jest to, że jest wspaniałym lekarstwem na depresję spowodowaną przedłużającym się w nieskończoność oczekiwaniem na premierę czwartej odsłony mojego kochanego HoM&M!

PS Pozdrowienia dla Tomka K., chyba największego maniaka HoM&M, jakiego znam. Obyśmy już niedługo giercowali w HoM&M IV. STAY LUNAR. :P

9

Producent: 3DO ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.3do.com>
Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WN 95/98 4xCD, karta dźwiękowa
Akcelerator: niewymagany

■ trzy gry rozgrywane w świecie M&M w jednym pudle ■ czas leci ■ a od HoM&M 3 nadal nie sposób się oderwać ■ wszystkie gry są po polsku ■ dla strategów i zwolenników rąbarki TPP ■ skraca czas oczekiwania na HoM&M 4
■ cena mogłaby być chyba trochę niższa

Primal Prey

■ ELD "RavenClaw"

Ja to mam pecha. Ledwo skończyłem grać i pisać recenzję potężnego, słabego Black Ops 2, a zostałem obdarowany kolejnym produktem firmowanym przez Value Soft. "Co za przeklęty pech!" - powiedziałem działem przez zaciśnięte zęby i wziąłem się za pisanie recenzji o Primal Prey. Arghhhh... czy wy potraficie sobie wyobrazić? To jest dwa razy gorsza od Black Ops 2?

Laczę może od tego, że Primal Prey umieszczono w diametralnie innej epoce, wprowadzić nie ma oczywiście jakiegokolwiek większego znaczenia, kiedy i gdzie rozgrywa się akcja, lecz warto wiedzieć, że tym razem zepolujecie na dinozaury, a nie żołnierzy Vietcongu. Tym samym zdradziłem wam pasjonującą fabułę gry, która stara się być odpowiednikiem prehistorycznego Deer Huntera. Premiera Parku Jurajskiego 3 miała już dawno temu miejsce w Stanach i Europie, film właśnie pojawia się w polskich kinach, więc czemu by nie zarobić kilka dolarów na fali popularności kinowego (s)hitu? W wyniku takiego rozumowania panów programistów otrzymaliśmy beznadziejny gniot.

Tak jak w Deer Hunterze, na początku dowiadujemy się, na co przyjdzie nam zapolować, wybieramy broń i ruszamy wprost w jurajską dżunglę, aby stanąć oko w oko z wielkimi gadami. Wybór giwer całkiem spory jak na tak słabą grę, bo postrzelać możemy aż z osiemnastu spluw, w tym Electronic Gun, Shotgun, sniperka, Sonic Blaster, Rail

w stanie zrobić wam jakąś "rzyskę", co najwyżej można umrzeć ze śmiechu, bo ze strachu (fakt, można się przestraszyć "pikseloży") czy też z "łapy" dinozaura zdecydowanie nie. Inteligencja (o ile mogą użyć tego sformułowania) komputerowych potworów nie jest wcale wyższa niż... pokemonów. Biegają bez ładu i składu, podstawią się pod łufę. Naprawdę gra w Primal Prey nie dostarcza nawet odrobinki przyjemności, to raczej kara dla niesfornych nastolatków, którzy zamiast się uczyć, grają, i w końcu trafia im się za karę taki gniot.

Litości!!! Jeśli chcecie mi dopiec i dokuczyć, to pokażcie mi screeny z Primal Prey. Jesteście pewni, że wszystkim graczom grafika błyskawicznie przywiedzie na myśl wielkiego Turoka. Dlaczego? Ponieważ podobnie jak w tym legendarnym (choćby z tego względu, że jako pierwszy wykorzystywał akcelerator) FPS, widoczność została ograniczona do kilku kroków, a resztę otoczenia spowija gęsta mgła. Konkretnie jednak mówiąc, jest to coś białego, co pozwoliło zaoszczędzić twórcom pracy i w rezultacie kompromitacji, bo jeśli tła miałyby być tak samo "rewelacyjne" jak choćby postacie dinozaurów, to mielibyśmy do czynienia z kompromitacją wręcz wzorcową. A tak to pięć metrów przed łufą gracz ma "cus" białego, co w miarę wykonywania ruchów na zbliżenie przemienia się w takie elementy otoczenia jak drzewa, gigantyczne paprocie, skałki etc. Przez co bardziej sentymentalni gracze mogą sobie z czystym sumieniem powiedzieć: "ach, jaką cudną, spóźniona o jakieś 10 lat grafika! Czuję się znowu nastolatkiem!".

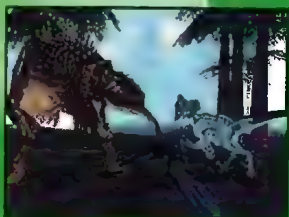
Żarty jednak na bok, gdyż grafika jest w rzeczy samej żałosna. Dinozaury atakują z monitora tak wielką ilością pikseli, jak nasz rząd absurdalnymi ustawami. Nic to jednak, bo jeszcze większym burakiem jest przenikanie przez drzewa czy też rzeczne potwory. Jeszcze mało? To przypatrzcie się, jak w "uroczy" sposób z mgły wynurzają się elementy otoczenia. Już bardziej wiarygodnie wyglądało to w Turoku. Zresztą uwierzcie mi, że graficznie ten zabytek na głowę bije Primal Prey. Szkoda marnować miejsce na opisywanie wrażeń słuchowych, gdyż są one oszczędne i zarazem ubogie.

Jak mówi stare redakcyjne przysłowie: "kto nie postawił nigdy 10 i 1, ten nie wie, co to życie". Do tej pory nigdy nie udało mi się postawić tej drugiej oceny, zatem korzystając z tego, że Primal Prey jest grą wymykającą się wszelkim klasyfikacjom (oczywiście w negatywnym tego słowa znaczeniu), otrzymałem doskonałą okazję do spełnienia słów przysłowia. Jedynecka za mierność i brak choćby jednej zalety.

GATUNEK: FPP



Gun itd. Szkoda, że ilość nieprzepracowanych i bynajmniej nie najlepszych. Równie dobrze można by było szaleć w Primal Prey w przygodzie z kamieniami. Gdzie tam tym pukawkom do broń z klasycznych FPS (to jest np. Quake a czy Unreal) czy nawet wspomnianego Deer Huntera. Moim zdaniem, odpowiednia jakość broni w dużej mierze decyduje o powodzeniu tego rodzaju gier, a tymczasem w PP broń jest tak słaba, że trudno jest wygrać z potworami, na które przychodzi nam zapolować, jest w sumie dziewięć, w tym doskonale znane z przerożnych filmów T-Rexy, Triceratopsy (nie lwan, nie chodzi mi o triceps. Dzisiaj przecież pracujemy nad kłatą :)) czy "Gastonie" (a coż to takiego?). Brzmi groźnie, lecz nie spodziewajcie się, że sławne T-Rexy są



Te screeny i tak lepiej się prezentują niż sama gra.



1

Producent: Value Soft ■ Dystrybutor: niezany ■ Internet: <http://www.value-soft.com/products/primalprey.html> ■ Wymagania: PII 350, WIN 95/98/2000, 64 MB RAM, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: wymagany



■ Na szczęście dla autorów nie mogę postawić nic poniżej 1



■ NUDAI ■ beznadziejna grafika i dźwięk ■ WSZYSTKO pozostałe, proszę ja Państwa

GATUNEK: Przygodowa

Legend of the Prophet and the Assassin 2

■ El General Magnifico

Upłynęło czasu, a właściwie jego rytm, nie przesłata mnie zdumiewać (i coraz częściej przerażać). Kilka miesięcy temu upływałem grą "Legend of the Prophet and the Assassin", dzieło pracujących chłopałów z grupy Arxel Tribe, a nie już jest druga część przygód As Sayafa, "Secret of Alamut". Nowy produkt pojawił się niemal przed ukończeniem (przez grę) pierwszej części, rozpoczęła się zabawa.

Tym, co nie znał części pierwszej, przypomnę, że bohaterem gry jest niejaki Tancred de Nerac. Niegdyś krzyżowiec, Rycearz Świątyni (templariusz) zrzeczeniem losu został zmuszony do opuszczenia towarzyszy i wspój z jednym z nich, posłym i niepoopatym, niezłym uderzeniem obuchem Canadkiem, przysłał do wrogów Krzyża. Odkłada prostą francuską głowię i bierze do ręki krzywy bułaj zwany scimitarem. Od arabskiej nazwy miecza poszedł w lud jego nowy przydomek: As Sayaf. Trzeba więc, że jako opryszek Tancred zyskał sobie (nie)chęć (a nie najlepszą) sławę.

Nie mogąc jednak zapomnieć o tym, że niegdyś bronił słusznej sprawy i coraz silniej odczuwając wyrzuty sumienia - porzuca w końcu szeregi opryszków i wyrusza na poszukiwanie legendarnego miasta o swojsko brzmiącej w polskich uszach nazwie Jebus, które dawny jego mistrz i przyjaciel, Simon de Landrois, założył w oparciu o zasady harmonii i współpracy pomiędzy wyznawcami rozmaitych religii. Niestety, ludzka natura wiele górę nad idealizmem i szlachetnym eksperyment się nie powiodł, a Simon spisał zawód zwaśnionym mieszkańcom, w ogóle do Jebusu nie przybywając. Tancred zaczyna podejrzewać, że poglądy Simona, były prawdziwe jak cyrkowy lewzantem błyskawicznym na ciu - puie. Miasto zostało opuszczone. Tancred dowiedział się o wszystkim od jednego, pozostałego w nim mieszkańca, zionącego wprost nienawiścią do Proka Simona.

Rozczarowany dokonania mi dawnego przyjaciela i mistrza Tancred postanawia odnaleźć go (Simona, znaczy) i wywrzeć na nim srogą zemstę. Rusza jego tropem do Jerozolimy, gdzie się dowiaduje, że jedynym człowiekiem mogącym mu udzielić informacji o tym, gdzie znaleźć Proka jest niejaki Astrolog, teraz uwięziony przez Mongołów, którzy zajęli Jerozolimę. Po romantycznych perypetiach (w których musi się popisać nie-malą wiedzą i zręcznością) uwalnia Astrologa z mongolskich łańcuchów.

A potem, kierując się wskazówkami Astrologa i spotkaniem w drodze przewodnika karawan, trafia do Alamut, siedziby tajemniczego Starca z Gór, którego imię (i nazwa zajmowanej przezeń górskiej warowni) wzbudza paniczny lęk jak świat długi i szeroki, Starzec jest przywódcą sekty fanatycznych morderców, przed którymi nie sposób się obronić (zabili, na przykład, w jego własnym zamku, Raymonda de Chatillon, jednego z przywódców II krucjaty - co jest faktem historycznym, Mimo iż Raymond wiedział, że Asasyni zagieśli na niego parol i strzegł się jak mógł, któregoś poranka służba po prostu znalazła jego głowę na ołtarzu w zamkowej kapliczce). Wróćmy jednak do naszego bohatera, Tancred, który udowodnił, że potrafi dbać o własną skórę - oczyścić szlak karawan, niszczyć siedzibę ohydnych Chulów - musi teraz przebić się przez zabezpieczenia i śmiertelne pułapki, jakimi obwarował swoje orle gniazdo Starzec z Gór. Niektórzy mówią, że miejsce pło kryje w sobie więcej zagrożeń niż samo piekło.

Druga część gry rozpoczyna się w momencie, gdy Tancred staje przed wejściem do Alamut. Oczywiście wejście do otoczonej bardzo złą sławą fortecy nie może być za łatwe, więc na początek przechodzisz przez jaskinię wypełnioną sadzawkami ze zjadczym kwasem (musisz odkryć, w jaki sposób określić przez które przebiegniesz bezpiecznie), potem trzeba bać pokonać konny karawany jeźdźcy płytami (pod niektórymi z nich kryją się pułapki), następnie łamiemy sobie głowę w Kojnach Barw, dobierając odpowiednio kolory płynów i przypominając sobie to, co z fizyki udało ci się zapamiętać o barwach, kolejno po niej są Sala Ognia, Kojna Mumii, Sala Czasu i Planety... i tak dalej.

Moim zdaniem twórcy gry przesadzili - co prawda Anakha zwrócił mi uwagę, że do siedziby Asasynów nie można było (zapewne) wejść ot tak sobie, jak do sklepu z wicy, ale - do stu tysięcy złośliwych czartów! - ja po prostu chcę pograć! Owszem, jedna, dwie lub nawet trzy pułapki na wejściu... no, niech sobie będą, ale tego, czym mnie uraziły chłopy z Arxel Tribe, jest stanowczo za dużo. W pewnym momencie zaczynasz mieć tego dość... i niełatwo się zmusić do kontynuacji zabawy, ta zaś - zapewniam! - będzie później niezła.

Interfejs jest dokładnie jacy w jacy taki, jaki był w pierwszej części gry. Dokładnie ta sama muzyka i bardzo podobnie - to znaczy świetnie - dobrane efekty dźwiękowe sprawiają, że co towarzyszyli Tancredowi de Nerac w pierwszej części jego przygód, koniecznie pewnie zechcą zobaczyć część drugą.

Cóż, oczywiście - pozwolę sobie zauważyć dla porządku - na opcję wyświetlania tekstu i możliwość zapisu w dowolnej chwili. Praktycznie oznacza to niemierność bohatera, ale z drugiej strony pozwala skończyć grę. Prawdziwe życie - jak zauważył Anakha - jest nieczym automat do gier. Nie można zrobić "sejwu" i ciągle trzeba wrzucać nowe monety.

Jedną z poważniejszych wad gry jest fakt, że do jej ukończenia potrzebna jest dobra znajomość angielskiego. Na wielu etapach gry program podsuwa podpowiedzi, są w tym, że trzeba je właściwie zrozumieć. "Od Nadiru do Zenitu jest sześć siostr, pierwsza i piąta są bezpieczne, druga i czwarta są bardzo niecierpliwie, trzecia nie lubi gościć". Nie rezygnuj z tego, że dokładnie zacytowałem, ale jest to pewna wskazówka dotycząca sposobu przesłania pływ. Jeżeli nie znasz "lengy-dzu", to leżysz i kwicysz (co prawda można próbować na wyczucie, dokonując nieustannie zapisu gry - ale co to za przyjemność?).

7

Producent: Arxel Tribe ■ Dystrybutor: Arxel Tribe ■ Internet: <http://secrets.arxeltribe.com/> ■ Wymagania: Windows 95/ ME, PII 233, 64 MB RAM ■ Akcelerator: niekonieczne



■ prostota interfejsu ■ doskonała grafika ■ niezła grywalność



■ pokopany początek gry ■ spore wymagania dotyczące znajomości języka

Hateful Chris: Never Say Buy!

ELD ^RavenClaw^

Jeśli mnie paręć nie zawodzi, to nadchące XX wieku witano z hasłami w stylu: "Nie wojna - wiek pokoju". Mamy XIX wiek i co? W telewizji nadal śleczą, krew oblapuje ekran i bez wycieraczek nie da się nic obejrzeć. W kinach grasują pokemony. Aktywniejsze umysły naszym podciechom. Polkie na staliowych ganiają się z dyskami w łapach, a na ulicach kobiety w dresach straszą policjantów. Czasami przemysł komputerowy dąty starej codzienności wydaje mi się dość ładny i spokojny. Niestety, również i tu zdarzają się psychochasy. Należałoby więc dołączyć do tej listy i tuż przed końcem, bo to jest dowodem na głupotę autorów.



Lubież krwawo gry. W zasadzie jeśli posoka nie leje się strumieniami, uznaje, że obiekt, w który gierculę, nie jest godny zarwania kilkunastu nocy, jednak istnieją granice dobrego smaku, a autorzy Hateful Chris zdecydowanie je przekroczyli. Celem gry jest bowiem tylko i wyłącznie rozwalanie i niszczenie wszystkiego, co się napotka na drodze, i masakrowanie raczej niewinnych przechodniów. No dobra, uczciwie przyznaję, że gdy idę ulicą i widzę chłoptasia w dresiki lub cpuna z irokezem na tle, to poziom adrenaliny zdecydowanie skacze mi do góry. Tyle że ja nie jestem Hateful Chris, który łączy po ulicach z kilofem czy grabiami i zamienia prze-



Komiksowa grafika
nie idzie w parze z
testacją gry.

chodniów w krwawe ochłapy. Owszem, gra niby ma fabułę, co jakiś czas oglądamy wstawki przedstawiające strony z komiksu, które zastępują dialogi z napotkanymi postaciami, ale nawet w instrukcji można przeczytać, że zadaniem Hateful Chisa jest „wytulić”. „vandalizes, destroys, maims and massacres anything and everything he can find”.

Czy ktoś z was wątpi jeszcze w kretynizm programistów? Trzeba im jednak przypomnieć, iż do swego zadania podszedł w sposób, jak się okazuje, bardzo przemyślny. Weźmy chociażby pod uwagę *linę* i rodzaje broni. Jest ich w sumie aż trzydzieści, czego grze mogą pozazdrościć najbardziej wzięte shootery. *Gracze* z sadystycznymi ideałami będą z pewnością usatysfakcjonowani, bo przed nichmi można masakrować m.in. gra-




10/2001



Producent: Brainchild Studios ■ **Dystrybutor:** nieznanym ■ **Internet:** www.hateful-chris.com ■ **Wymagania:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** niewymagany



biami, topatą, kilofem, młotkiem, deską z gwoździem lub też tak oklepanymi, morderczymi narzędziami, jak uzi czy noż. Gadzety te można kupić, zdobyć albo ukrąść. Ale to nie wszystko. Po odeśnięciu do innego świata odpowiedniej ilości mięsa armatniego nasz milusiński kosćcięk wpada w tzw. Berserk Mode, w którym staje się większy, silniejszy i błyskawicznie rozprawia się ze wszystkimi.



gdyby ofiary się nie broniły. Przeważnie prochednie na atak odpowiadają tym samym, chociaż czynią to tak, aby nie uczynić zbyt wielkiej szkody kościołom bohaterowi. Co innego policjanci. Ci panowie są skuteczni i Krzyś jest praktycznie na straconej pozycji w starciu z nimi. Tak z grubszą wygląda żywość Hatful Chrisa, urozmaicany przez zbieranie znalazzek w postaci kasy lub środków regenerujących zdrowie.

Mógłbym spokojnie postawić tej grze jedynkę, lecz jest coś, co zasługuje przynajmniej w małym stopniu na po-



Chyba się starzeje. Albo to jesienna depresja. Przypuszczam, że kilka lat temu dałbym "Krzyśowi" kilka ciekawiejszych i napisanych z jest to parodia tego, co widzimy w telewizji i na ulicach oraz o czym czytamy w gazetach. Dzisiaj jednak Hateful Chris tylko mnie zniesmaczył. Nie widzę sensu, by sięgać po broń, który celem jest wymordowanie wszystkiego, co się rusza, i zalanie ekranu płamami koloru czerwonego imitującymi krew. Wybaczyć, ale takie coś mnie dzisiaj nie bawi.

gra zawiera sporo
kawkę przemocy.
widentnie dla
pełnoletnich gra-
cy.

CATAN

PL

PIERWSZA WYSPA

 Carnivore

Calan jest komputerową adaptacją gry planarnej, której podstawą było nie z przebiegłością, lecz z nadbieraniem (zadanie było takie: z jak największego zbioru niemiękkich stworów stworzyć Yodhara, Goolhara, a może nawet i bardziej idealny Yodhara). Calan – tak brzmiało oryginalne nazwo gry – zostało stworzone w roku 1965 przez wybitnego biologa i biologa molekularnego, który w tamtych czasach zajmował się właśnie z polimeryzacji białek. Jakże stały się nieodłącznym elementem przed lekcją gry Róża 1984 w Warszawie i 1986 w USA, mogłoby pozostawić (w owym Międzyzdrojach) ktoś, kto tam będzie powiedział, że właśnie tutaj, tj. w październiku 2001, w Calan odgrywała się jedna z ostatnich lekcji historii Matematyki w Calan, która, jak się okazało, nie była grana w Warszawie, Austrii, Belgii, Holandii, czy Anglii (z wyjątkiem tego, że przed powstaniem polskiej i że z ramienia chińskiego przyjeźdźcy podkazywały jej kolejne produkty odosobnionego, młodego naukowca, że w holenderskich wersjach zaskakująco oryginalny... Słusznie: Róża Calan stała się w Calan).



I to z grubsza tyle - reszta, czyli losy każdej z rozgrywek, zależą od człowieka, ściślej zaś: jego doświadczenia i... tego, czy szczęście mu sprzyja. Te ostatnie elementy są niezbędne, gdyż po prostu trudno zebrać w odpowiednim, czytaj: krótkim, czasie odpowiednią ilość odpowiednich surowców, zwłaszcza że otrzymuje się je jedynie z pół przylegających do własnych osad. Wtedy też dochodzi do tego, co najprawdopodobniej w Catanie najzabawniejsze - do kontaktów handlowych pomiędzy graczami! Mało zabawne? Zatem wyobraźcie sobie tylko wzajemne przedstawianie ofert wymiany, przebijanie ich, rozbijanie tworzących się spontanicznie sojuszy... Nawiasem mówiąc, z tego też powodu, jakkolwiek scenariusze i kampania dla pojedynczego gracza są w stanie dobrze bawić (głównie ze względu na zróżnicowanie planów i celów), gra rozwija skrzydła dopiero w trybie walki przeciw innym żywym (do 4 graczy naraz). Wtedy też dopiero można w pełni odczuć, czemu ludzie grają w Cataną do dzisiaj!



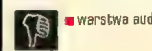
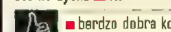
Spróbujmy go odnaleźć. Zasady rozgrywki Pierwszej Wypsy - z tego, co udało mi się zorientować - ściśle odpowiadające tym, na których opierał się sukces planszówki. są jak zwykle w przypadku wynalazków genialnych - bardzo proste. Gra toczy się na niewielkiej, podzielonej w sześciokąty (heksy) planszy - wyspie lub archipelagu wysp. Jej celem jest przejęcie kontroli nad całym obszarem. Nie należy jednak wspomnianego przejścia rozumieć jako tradycyjne, militarne - tu chodzi o podobę głównie, jeśli nie wyłącznie, ekonomiczną, o zebranie określonej liczby punktów zwycięstwa. Problem w tym, że równocześnie ten sam zamiar żywi trójka pozostałych zawodników, a jako że rynek "dobry" - zgodnie z pierwszą zasadą ekonomii - jest ograniczony, szybko dochodzi do konfrontacji.

Zanim przejdziemy do jej omówienia, dwa zdania na temat podstawy materialnej gry - zasobów przyporządkowanych każdemu z pól plan-
szy (np. z pól zbożem złotem malowanych zbieramy zboże, z kal ze
stadkami śnieżnionych owieczek - wełnę, z lasów - drewno, z kopali
zaś - rudę lub złoto). Dobrom tym przypisane są liczby od 2 do 12, tak
by dało się je "wydobyć" dwiema sześciennymi kośćmi i następnie
wykorzystać ich kombinacje do zakupu materialnych dowodów potęg-
i np. wiosek i miast poszerzających kontrolowane terytorium (zbie-
rać surowce można jedynie z pól przylegających do własnych osad),
wytyczenia najdłuższego szlaku handlowego, zgromadzenie najwięk-
szej liczby kart typu rycerz itp.

Dlaczego więc ocena nie wyższa niż 8? Z dwóch bardzo prostych powodów: nie podobala mi się niezbyt dokładna instrukcja i help, a trudno z początku zorientować się np. w niuansach handlu z bankiem; ostatniej desce ratunku dla tych, z którymi nikt nie chce wymienić zasobów, oraz - przyczyna druga - mecząca na dłuższą metę oprawa audio, a ściślej: zapętlona muzyczka i powtarzające się (zabawne początkowo) przekormarzania handlujących graczy. Jeśli jednak pominąć te dwa mankamenty, Catan. Pierwsza Wyspa jest produktem wartym polecenia. Doskonale pomysł, bardzo dobra oprawa graficzna (zwłaszcza niezwykle szczegółowe zbliżenie mapy), lecz nade wszystko porażający "zabawowy" magnetyzm nie pozwalający odebrać się od komputera sprawiają, że - jak dla mnie - Wyspa Czerwonego Słońca to idealne trafienie w dziesiątkę... ósemkę!

8

Producent: Funatics Development ■ **Dystrybutor:** TopWare Poland ■ **Internet:** catan.topware.pl ■ **Wymagania:** P200, Windows, 32 MB, 160 MB wolnego miejsca na dysku ■ **Akcelerator:** wskazany



- bardzo dobra komputerowa adaptacja znanej gry planszowej
- świetna oprawa graficzna (zoomy!)
- warstwa audio ■ niezbyt szczegółowa instrukcja i in-game help

■ warstwa audio ■ niezbyt szczegółowa instrukcja i in-game help

GATUNEK: FPP



REDFACTION

Nie jesteście przypadkiem znużeni czytaniem bliźniaczo do siebie podobnych recenzji? My, szczerze powiedziawszy, mamy ochotę napisać coś niekonwencjonalnego. Niestety z przyczyn od nas niezależnych (choćby czas) nie możemy sobie na to zbyt często pozwolić. Tym niemniej teraz postanowiliśmy poświęcić wolny czas i zamiast spędzić weekend z dala od komputera, namyślnie graliśmy w Red Faction, aby opisać tę grę jak najdokładniej, specjalnie z myślą o was. Poniższa recenzja powstała w bardzo prosty sposób - via mail. Staraliśmy się każdy element gry omówić tak, aby Red Faction zostało "prześwietlone" pod każdym możliwym kątem, ale również by zbytnio nie zamotać. Miłej lektury...

Eld "RavenClaw" vs. Ghost

Fabula

Ghost: Dokonała się kolonizacja Marsa. Na planetę ściągają na nią setki mężczyzn zwabionych perspektywą łatwego zarobku. Niestety rzeczywistość jawi się nie tak różowo. Nasz bohater,

Parker, po przyjeździe zostaje wcielony w szeregi górników. Mieszka wraz ze współtowarzyszami w wieloosobowych barakach i jest zmuszony do ciężkiej wyrobniczej pracy. Setki strażników w brutalny sposób nadzorują ich poczynania. Jakby tego było mało, wśród mieszkańców kolonii górnictwa szerzy się tajemnicza śmiertelna choroba nazywana "plagą". Jedyną nadzieją staje się dla nich Eos i ruch wyzwolenia.

Eld: Prawdopodobnie panowie pracujący nad fabulą są fanami mojego ukochanego Edge Of Sanity, skoro wymyślili taki skrot - EOS, che, che, che. Tak przedstawiona fabuła od razu mnie wciągnęła. Co ciekawe, w tej, jakby nie było, poważnej grze pojawia się również ściepka humoru. Zabił mnie jeden monolog Hendrixa, gdy powiedział: "Parker, spokojnie, tylko bez paniki", by po chwili dorzucić: "Teraz już możesz panikować. W twoją stronę zmierzają patroli".

Rozgrywka

Eld: Od kilku dobrych miesięcy docierały do nas od producentów informacje, jak wielkopomysłnym dziełem będzie Red Faction - że to właśnie ta gra zmieni na zawsze oblicze shooterów. Miało się tak stać

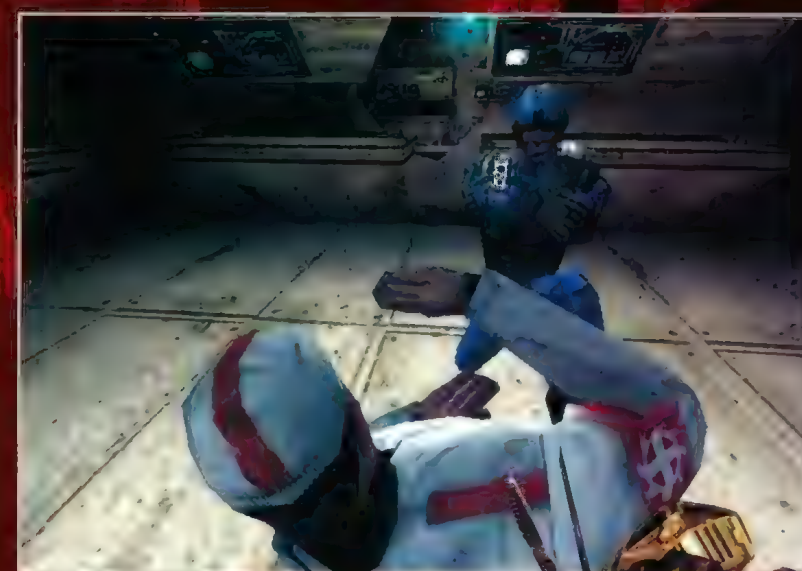


między innymi dzięki sporej ilości nowalijek w rozgrywce. Jedną z nich miała być bogata interakcja z otoczeniem.

Ghost: Interakcja jest - w niektórych momentach nawet duża, z kolei w innych żenująco mała. Możemy korzystać z różnorodnego typu pojazdów. I to nie tylko tych, które jeżdżą, ale również latających, a nawet z łodzi podwodnej. I żeby już było całkiem ciekawie - pojazdy te są uzbrojone. Niektóre nawet w dwa rodzaje broni. Innym interesującym elementem jest omijanie zablokowanych drzwi czy wrót, a robimy to, wybijając tunele w ścianach za pomocą ładunków wybuchowych czy rakiet. Podoba mi się też ładnie zrobiony efekt tłuczonych szyb.

Eld: To wszystko prawda, jednak po kilkudziesięciu minutach, gdy już pierwsze emocje opadną, można dostrzec pewne uchybienia. Wystarczy cofnąć się do poprzednich lokacji, aby je zauważyć. Kiedyś zdarzyło mi się wrócić dwie lokacje do tyłu i, o dziwo, szyby, które wcześniej wybiłem, strzelając do strażnika, były nienaruszone. Innym razem drzwi, które potraktowano przed kilkunastoma minutami raketami, były całe. Ponadto znikają niektóre ciała czy inne przedmioty. Mam także zastrzeżenia co do pojazdów. Część z nich kosztownie wolno się obraca.

Ghost: Niestety muszę się z tymi faktami zgodzić i jeszcze dodać coś od siebie. Otóż w jednym z pomieszczeń magazynowych trafiłem na stos skrzyń, a obok nich na pięć beczek z jakimś łatwopalnym śmieciostwem. Strzeliłem, beczki wybuchły, a stojąca obok skrzynia zamiast zmienić się w drzazgi wielkości zapalki, nawet nie była osmalona. Podobnie było ze strażnikiem stojącym obok potężnego zbiornika. Zbiornik efektywnie eksplodował, a strażnik nadal do mnie naparzał, właściwie jakby nietknięty. No i lampy. Można je rozwalić, ale praktycznie nie ma to niestety żadnego wpływu na



oświetlenie planszy. No i wada największa - brak bullet time'u (Max Payne). ;)

Eld: Według mnie to akurat zaleta Red Faction. Słabo mi się robi, gdy idę do kina i w każdym jednym filmie przez dziesięć minut oglądam bullet time w wykonaniu głównych bohaterów. Nie chciałbym, aby to samo miało miejsce w grach komputerowych. Jakoś mi ciężko sobie wyobrazić HoM&M IV czy FIFA 2002 z tym trybem - che, che, che. Po stronie wielkich zalet zapisałbym również edytor poziomów dołączony do gry. Banalnie prosty w obsłudze i pozwala na tworzenie naprawdę wspaniałych plansz. A, propos poziomów, czy podczas gry nie brakowało ci czegoś?

Ghost: Wiesz, masz rację. Zabrakło jednego elementu, który jest tak mocno eksponowany w shooterach FPP. Nie mogłem uwierzyć, że tu go nie ma. Brakuje MAPY. Zaskakujące. Choć z drugiej strony, droga nie jest skomplikowana i da się jakoś bez tego grać.

Eld: No właśnie, nie jest to jakiś wielki minus. Plansze, choć rozbudowane, bynajmniej nie są pogniatwacze - nie można się zgubić.

Ghost: Choć czasem trzeba się trochę rozglądać i chwilę pogłównować, jak pójść dalej. Jednak umiejętność logicznego myślenia i spostrzegawczość pozwolą nam bez trudu odnaleźć przejście do następnej lokacji. A jak ci się podobał motyw wspinania się na ogrodzenia i rusztowania, nie zaś tylko na schody czy drabiny? Ja przyjąłem to rozwiązanie z dużą radością.

Eld: Faktycznie jest to duża zaleta Red Faction. W ilu to grach musiałem omijać jakieś ogrodzenie z siatki - głowa boli. A tutaj bez problemu nogą pokonać ogrodzenie, czy wspiąć się po czymkolwiek.

Ghost: Fabuła w grze jest zbyt liniowa, ale to chyba wada większości gier tego gatunku.

Eld: Ja bym raczej powiedział, że jest to choroba wszystkich shooterów, których akcja toczy się w przyszłości. Jednak, powiedzmy szczerze, FPP są od strzelania, a nie od podziwiania inwencji twórczej autorów fabuły. Ciężko by było pogodzić oba te elementy.

Ghost: Myślę, że trudność rozgrywki i jednocześnie atrakcyjność podniosłaby konieczność wymiany butli z tlenem. Zabrakło mi tego elementu. Z kolei

wydało mi się ciekawe to, że na pokładzie statku kosmicznego zmieniło grawitację, przez co skakanie oraz spadanie było intrygujące.

Eld: Och, nie tylko wówczas zmienia się "zachowanie" Parkera. Wystarczy wziąć na plecy któregoś z zabitych wrogów, by odczuć jego ciężar na własnych barkach. Swoją drogą, nie jest to jedyne nawiązanie do Thiefa, nie sądzisz?

Ghost: Jasne. Myślę, że duży ułkon w stronę Thiefa stanowi misja we

wrogię bazie, gdzie Parker bez skafandra, w białym kitlu i mając do dyspozycji tylko pistolet z tłumikiem, musi przejść spory kawał drogi, i dla utrudnienia nie może podchodzić ani za blisko strażników, ani kamer. Bo gdy to zrobi, bach, i koniec cichej akcji. Wokół robi się gęsto od podśków. Czyli mamy do czynienia ze

Eld: Pytasz mnie, jak mi się to podoba? Odpowiem na to tak, że gdy w kopalni dorwałem się do maszyny kopiącej, to z demonicznym uśmiechem wybijam dziury w ścianach i rozjeżdżam biednych żołnierzy. Naprawdę świetny pomysł, choć nie nowy. Już bodaj w Tomb Raider 4 mogliśmy jeździć na motocyklu. Jedinak w Red Faction zostało to wykorzystane na większą skalę, a poza tym te maszyny są uzbrojone!

Ghost: Znalazłem też coś dla miłośników interakcji, tłuczonego szkła i testowania giwer. To coś na płycie nazywa się "glasshouse". Szkoda tylko, że takie krótkie. A jakie są twoje wrażenia?

Eld: Zawsze gdy widzę na jakimś filmie, jak kolo z bejzbolem wybija szyby, to cieknie mi ślinka na coś takiego. Dlatego raczej nietrudno sobie wyobrazić, jak wielką frajdę sprawiło mi zdemolowanie planszy z milionem szyb.

Ghost: Feeee, z tym milionem to przesada. Ale podobało mi się to, że wlaży się do środka budowl i z karabinem ustawionym na ciągły ogień strzela gdzie popadnie, a odłamki szkła spadają całymi kaskadami. Super.

Eld: Żeby jeszcze kaleczyły tego, na kogo lecą, to już bym całkiem "wymiękł".

Zachowanie przeciwników i NPC

Ghost: Wrogowie zachowują się przyzwoicie. Jak już cię zauważą, nie czekają, aż ich namierzysz snajperką, ale cofają się, chowają za załomami, przyklekają i ogólnie są w ciągłym ruchu. Z kolei cywile zachowują się schematycznie. Najczęściej uciekają z krzykiem i ścigają na naszego bohatera uwagę strażników.

Eld: Chyba że masz schowaną broń. Wtedy sanitariusze leczą Parkera, a pozostali NPC ignorują. Wracając na moment do zachowania strażników, - warto nadmienić, iż ranni nierzadko uciekają z krzykiem lub zaczynają błagać o litość. Raz zdarzyła mi się również dość zabawna sytuacja. Podszedłem do drzwi, trzymając w rękach ładunek wybuchowy. Otworzyłem się i przede mną stanął koles z pałką w rękach. Odruchowo wcisnąłem lewy klawisz myszy i rzuciłem w strażnika materiałem wybuchowym. Facet z wrzaskiem zaczął uciekać w drugą stronę. Drzwi się zamknęły, rozległ się wybuch.

Arsenal

Eld: W tym przypadku ciekawostką jest podział broni na cztery grupy. Jest więc broń na dystans bezpośredni, broń ciężka, specjalna oraz półautomatyczna. Mnie, jako zatwardziałego piromana, autorzy natychmiast kupili miotaczem płomieni. Skłamałbym, że ta zabawka mnie nie podjarzała - che, che, che.

Ghost: A dwa karabiny z trybem snajperskim? Albo ciężki karabin maszynowy? Mnie akurat miotacz jakoś nie zafascynował.

Eld: To widocznie kwestia gustu. Mnie bardzo się podobało, gdy podpalamy przeciwnik z wrzaskiem miotał się w agonii. (Tu powinien pojawić się czerwony migoczący napis: "autor tych słów WCALE nie

pochwala przemocy - a już na pewno w takim stężeniu :)) Może to i jest makabryczne, lecz fajnie, tym bardziej że wpadając na płonącego wroga, można się porządnie poparzyć.

Ghost: Ja z kolei uważam, że tylko jeden model wyrzutni raketowej to trochę za mało.

Eld: Ha! Ponownie się nie zgodzę. Po pierwsze, Parker to nie muł juczny, po drugie - to już by była zbyt duża siećka. W dodatku są przecież miny czy granaty, tak więc nie narzekaj.

Ghost: Podobało mi się też, że broń różniła się nie tylko wyglądem, ale również sposobem obsługi - zarówno czasem przeładowania, jak i szybkostrzelnością oraz celnością. Taki np. ciężki karabin z bliska jest morderczy, ale na większe odległości ma makabryczny rozrzut, a załadowanie nowej taśmy trwa i trwa, i trwa.

Eld: Podobnie jak wyrzutnia rakiet. Kiedy sobie przypomnę, w jakim tempie waliło się w pierwszym Quake'u, śmiać mi się chce. W Red Faction trwa to na tyle długo, aby Parkera zdążył rozmarować na ścianie jakiś blaszany przeciwnik.

Grafika

Ghost: Po tym, co zobaczyłem w Maxie Payne, już niewiele rzeczy jest w stanie mnie zaskoczyć. I tak było tym razem. Grafika jest ładna i solidnie wykonana. Widać, że twórcy włożyli w to trochę pracy. Zarówno lokacje, jak i giwery, postacie czy pojazdy stoją na wysokim poziomie.

Eld: Właśnie, zadbanie o najdrobniejsze szczegóły, jak chociażby wyświetlanie ilości pocisków na broni. Nie można nic zarzucić dziur po pociskach, rozbrzyżanej krwi i tym podobnym szczegółom.

Ghost: Cała gra działa dość szybko i płynnie, nawet na niezbyt wyposażonym sprzęcie.

Eld: To bez wątpienia dość ciekawe.

Ghost: Choć do uzyskania najlepszych efektów przydałby się raczej przyzwoity sprzęt. Jak na mój gust, producenci mogliby też dostawić trochę przedmiotów, urozmaicających otoczenie. Trochę więcej komputerów, sterców i jakichś akcesoriów we wnętrzach, więcej roślinności, kryształów czy formacji skalnych w podziemiach.

Eld: Przesadzasz, według mnie grafika jest śliczna. Aczkolwiek można się przycepić do kilku rzeczy, jak chociażby wygląd wody. Natomiast to, co dzieje się pod wodą, budzi mój szczerzy zachwyt. Podwodne eksplozje są wręcz cudowne.

downe, wyglądają dokładnie tak jak powinny, czyli przypominają to normalny wybuch, lecz puszczony od końca z taśmy filmowej - tzn. implozje. Szkoda tylko, iż po eksplozji pozostaje w wodzie niezbyt ładna sterta złomu. Pięknie prezentują się również bąbelki powietrza. To musisz zobaczyć!

Muzyka i dźwięk

Eld: Niezmiernie mi trudno ustosunkować się jednoznacznie do muzyki. Chociażby dlatego, że pojawia się ona sporadycznie. Podczas grania do naszych uszu docierają jedynie odgłosy otoczenia, a gdy pojawia się muzyka, to pełni rolę wybitnie drugoplanową - mający gdzieś daleko w tle. Utwory prezentują zróżnicowany poziom, czyli jedne są bardzo dobre i wprowadzają odpowiedni klimat, inne kiepskie i zupełnie nie wpadają w ucho.

Ghost: Według mnie jedną z cech muzyki w takich grach powinna być jej dyskretne obecność, co znaczy, że powinna w jakiś sposób podkreślać nastrój chwili czy danej lokacji. Nie powinna natomiast drażnić lub przeszkadzać. W Red Faction, tak właśnie jest. Natomiast gdy przy stanie się na chwilę i wsłucha w

tematy muzyczne zamieszczone w grze, stwierdzić można, że są ciekawe, choć nie powalają na kolana. Z kolei dźwięki są bardzo udane. Trzask tłuczonego szkła pod butami, wystrzały, pomukiwanie silników pojazdów, odgłosy torped.

Eld: To prawda, co do dźwięków nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń. Wszystkie brzmią dokładnie tak, jak powinny, ale zapomniałem wspomnieć o

Główne postacie



Masako - dowodzi strażą Ultoru. Od kilkunastu lat zabija na zlecenie korporacji. Na Marsa trafiła trzy miesiące temu. Stosuje tu takie same zasady jak na Ziemi, czyli bezlitośnie tępi wszystkich, których wskaże Capek.



Eos - tajemnicza przywódczyni rebeliantów. Nie potrafi myśleć o wrogach jak o ludziach, którzy pracują dla Ultoru, zabijają górników. Chce poznać tego, który stoi za przyczyną pojawienia się Plague, i zabić go. Rozczarowana tym, co się dzieje, zakłada organizację o nazwie Red Faction, którą złośliwi nazywają "Dead Faction". Podczas regularnych spotkań Eos zostaje wybrana na przywódcę.



Capek - szef naukowców Ultoru. Wyruszał na Marsa z zamiarem spełnienia swych ambicji naukowych. Chciał odkrywać nowe rzeczy, pragnął zasłynąć jako naukowiec. Z czasem ambicje zaczynały go przerastać i staje się okrutnym narzędziem w rękach szefów Ultoru.

Główne postacie



Parker - kierujemy poczynaniami tego faceta. Mieszkający w Chicago młodzieniec stał się ofiarą popularnego hasła "Przyleć na Marsa, pomóż zbudować Nowy Świat.", a przez to jako syn znanych i szanowanych lekarzy zdobył staranne wykształcenie. Dostał właśnie list, w którym otrzymał potwierdzenie przyjęcia go na studia w Harvardzie, gdy doszedł do wniosku, że czas zrobić coś ze swym życiem. Zatem podpisał kontrakt z Ultorem i wyruszył na Marsa. Wkrótce jednak okazało się, że kaganiec Ultoru bardziej przypomina kamieniołom dla skazanców - ludzie są tam traktowani niczym niewolnicy, a w dodatku spawają się choroba zwana Plague. Wtedy to właśnie w życie Parkera pojawia się Eos



Gryphon - jeden z ludzi kierujących pracami Ultoru. Przybył na Marsa zaledwie kilka miesięcy wcześniej. Podobnie jak Parker, nie jest zadowolony z pobytu na planecie. Dym, pył, choroby oraz widok strażników nie nastroją go optymistycznie. Miała to być jego wymarzona praca - z punktu widzenia odległej Ziemi Mars jest rajem, a on miał być numerem 2 na tej planecie. Już w czasie podróży, studiując przeróżne statystyki Ultoru, zdał sobie sprawę, że przybywają tam tysiące górników, a żaden z nich nie wraca na Ziemię. Później sprawy gmatwają się jeszcze bardziej



Hendrix - jego rodzice od dawna pracowali dla korporacji i Hendrix nigdy nie usłyszał złego słowa o Ultorze. Po ukończeniu studiów zdecydował się zostać pracownikiem kopalni - był technikiem oraz zarządczem komputerowym, czyli hakerem. Kilka razy włamał się do systemu Ultoru - błyskawicznie poznał jego tajniki. Od początku obserwuje też z ukrycia zmagania Eos z Ultorem. Wie, kim ona jest, i wie, że Ultor zna tajemnice Eos. Z początku jednak trzyma się z boku i dopiero po śmierci rodziców jego nastawienie się zmienia

Uzbrojenie

Nazwa: Control Baton
Amunicja: baterie
Zasięg: krótki
1 tryb ognia: pałka
2 tryb ognia: wstrząs elektryczny

Uwagi: elektryczny pastuch. Pierwsza broń, z jaką się zetkniesz. Świetna, gdy anielacko podchodzisz do nieposłusznego strażnika lub gdy skończy się amunicja do innej giwery.

Nazwa: Riot Shield
Amunicja: brak
Zasięg: brak
1 tryb ognia: zasłona
2 tryb ognia: brak

Uwagi: tarcza. Ta przezroczysta rzecz osłania przed ogniem wrogów. Przyda się, gdy po wyczerpaniu amunicji chcemy podejść do jakiegoś miejsca w poniesieniu i mimo ostrzału w miarę bezpiecznie wziąć potrzebny przedmiot.

Nazwa: 12 mm Pistol
Amunicja: pociski 12 mm, 16 w magazynku
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: pojedynczy strzał
2 tryb ognia: założenie lub zdjęcie tłumika

Uwagi: pistolet 12 mm. Z tej broni, zwłaszcza na początku, będziemy sporo korzystać. W jednej z dalszych misji będzie też naszym jedyнным uzbrojeniem. Tłumikowi przydatny w dyskretności likwidacji wrogów.

Nazwa: Submachine Gun
Amunicja: pociski 12 mm, 30 w magazynku, lub ostry pociski 5,56 mm o podwyższonej możliwości penetracji pancerza, 20 w magazynku
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: strzelanie automatyczne
2 tryb ognia: przełączanie magazynków

Uwagi: karabin maszynowy. Ciekawa broń, lekka, szybkostrzelna, z dwoma rodzajami amunicji. Jedną z lepszych w walkach na krótkie dystanse. Trzeba tylko uważać, aby nie strzelać zbyt długimi seriami, bo szybko zużyjemy amunicję.

Nazwa: Automatic Shotgun
Amunicja: pociski 10 mm, 8 w magazynku
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: podwójny strzał
2 tryb ognia: seria powtarzających się co 0,15 sekundy strzałów

Uwagi: dubeltówka. Niezła, zwłaszcza w starciach bezpośrednich. Gdy jesteśmy blisko przeciwnika, potrafi go nieźle odgonić - z małej odległości wystarczy zwykle jeden strzał, aby usunąć niekwestyonalny kłopot.

Nazwa: Assault Rifle
Amunicja: ostry pociski 5,56 mm o podwyższonej możliwości penetracji pancerza, 42 w magazynku
Zasięg: od krótkiego do dalekiego
1 tryb ognia: krótka seria (3 pociski) co 0,75 sekundy
2 tryb ognia: ogień ciągły

Uwagi: karabin bojowy. Jedną z najczęściej używanych broni. Głównie ze względu na uniwersalność i dużą przydatność zarówno przy walkach na krótkim dystansie, jak i ostrzeliwaniu celów z większej odległości.

Nazwa: Sniper Rifle
Amunicja: pociski kalibru 0,50, 6 w magazynku
Zasięg: od krótkiego do bardzo odległego
1 tryb ognia: pojedynczy wystrzał
2 tryb ognia: aktywacja celownika optycznego, przy utrzymaniu daje płynne powiększenie

Uwagi: karabin snajperski. Broń potrzebna głównie przy usuwaniu odległych celów. Przydaje się też przy niszczeniu kamer oraz wykłuwaniu strażników kryjących się za rozbitymi ustawianiami.

Nazwa: Remote Charge
Amunicja: brak
Zasięg: krótki
1 tryb ognia: przymocowanie i detonacja ładunku
2 tryb ognia: brak

Uwagi: ładunek wybuchowy. Nie lekceważcie tej broni. Przydaje się aż nadto często. Oprócz walorów bojowych pozwala na wyrywanie przejść i chodników, nie wspominając o zastawianiu pułapek na leko-myślnych strażnikach.

Nazwa: Grenade
Amunicja: brak
Zasięg: krótki
1 tryb ognia: wybucha przy zetknięciu z celem
2 tryb ognia: wybucha z 4-sekundowym opóźnieniem

Uwagi: granat ręczny. Dobrze się sprawdza, gdy chcemy wyciszyć załoczone korytarze lub upewnić się, że za załomem mura nie będzie czekać na nas jakaś przykra niespodzianka.

Nazwa: Flame Thrower
Amunicja: zbiorniki paliwa
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: strzał 4-metrowym płomieniem
2 tryb ognia: odłączenie zbiornika i rzućenie go, co daje efekt bomby zapalającej

Uwagi: miotacz ognia. Przydatny zwłaszcza w zatłoczonych miejscach i tam, gdzie nie chcemy zniszczyć np. działka obsługiwane przez wroga (po to, żebyśmy mogli z niego za chwilę skorzystać).



kwestii mówionych. Co by nie rzec, postacie mówią bardzo miły, mi glosami, a tembr pana podkładającego głos w filmie wprowadzającym jest po prostu wysmienity. (Mówimy - jakby kto pytał - o wersji angielskiej gry.)

Ghost: Szkoda tylko, że postacie wrogów i NPC-ów są dość mało mównie i monotematycznie.

Eld: Ponownie muszę się zgodzić, lecz przy okazji taka uwaga - nie jest to Baldur's Gate lub inny erpg. Tutaj najważniejsza jest akcja, a nie to, czy ktoś siedzący przy komputerze na dziesiątej planiszy właśnie wykład na temat technologii procesorów AMD.

Ghost: W zasadzie tak, ale (znowu powróć do Maxa Payne'a) można było sprawić, by strażnicy cieszyli nas ciekawymi, a częstokroć nawet zabawnymi gadkami czy dialogami.

Eld: Jak widać, nikomu nie można dogodzić w 100%. Jeśli jednak wymagasz, aby każda z postaci biorących w grę udział wypowiadała kilka tysięcy słów, to jednak pragnę przypomnieć - gra zajmowałaby pięć płyt.

Ghost: Nie wydaje mi się. Może zwiększyłaby się o kilkadziesiąt mega plików MP3 - myślę, że nie więcej.

Multiplayer

Ghost: Dzięki pewnym rozwiązaniom i pomysłom tryb multiplayer wkracza w nowy wymiar. Koniec z kryciem się i kłopotowaniem - dzięki skanerowi jedna z gwiezdek pokazuje nam przeciwników czających się za ścianami. Ba, nie tylko pokaże - pozwoli ich ustrzelić! A co powiecie na niszczenie ścian? Gdy kumpel kryje się za ścianą czy załomem mury, jak go wyśledzić? Nie prostsze? Jedną rakietą i mamy dziurę w murze. Mało tego, nawet musimy wykorzystywać możliwość niszczenia przeszkód, gdyż czasem jest to jedyna droga, aby dostać się do bonusów ukrytych na planiszy. Jeszcze wam mało? Wiele proste bardzo - w niektórych planiszach można niszczyć podłogi. I co? Łączący kilka pięter w górę przeciwnik nie spożyje się eksplozji pod nogami i spowodowanej celnym strzałem z wyrzutni, a tym bardziej upadku z dużej wysokości. Szkoda tylko, że nie funkcjonuje jeden drobny gadżet. Otóż na jednej z planiszy jest szklany sufit. Przeciwnik chce przebiec przez salę, krótka seria w szklany sufit i spada na niego deszcz odłamków, niestety nie robią mu najmniejszej krzywdy.

Eld: W zasadzie to powiedziałeś już wszystko o trybie przeznaczonym dla wielu graczy. Od siebie dodam tylko, że plansze multiplayerowe świetnie pomyślano - na graczy czeka całe mnóstwo zabawy. Świetne są zwłaszcza te, na których znajdują się rozsuwane drzwi. Łatwo napotkać niespodziankę w postaci lufy wymierzonej prosto w głównego bohatera.

Podsumowanie

Eld: Tak, wycykamy Red Faction te drobne błędy, przeplatając je uwagami o zaletach, a czytelnik gotów pomyśleć, że jest to gra w jakimś stopniu niedorobiona. Tymczasem tak nie jest. Doprawdy mamy do czynienia ze znakomitym shooterem i w dużym stopniu nowatorskim - jest to na pewno jeden z najlepszych FPS w dziejach blaski. Wymienione przez nas wady są raczej efektem naszej dociekliwości. Mam nawet wrażenie, że obaj urządziliśmy konkurs pt. "kto znajdzie więcej buraczków", podczas gdy Red Faction ma przynajmniej wręcz przewagę zalet i nowalijek. Gdy się do niego zasiądzie, macie już kilkanaście najbliższych dni i nocy z głowy. Dostaniecie broni, daleko posuniętą interakcję, nietuzinkową oprawę graficzną, dość interesujące i zróżnicowane zadania. Długo bym mógł wymieniać to, co mi się podoba w Red Faction. Jestem natomiast ciekaw twojego zdania.

Ghost: Podzielał w pełni twoją opinię. Gra jest świetna. Wciąż właściwie od razu. Opisane przez nas błędy i niedorobki to zaledwie drobna - w zasadzie niezauważalna wada programu. Cała reszta wrażeń składa się na spory plus. I choć gra nie jest przełomowa, tak jak obiecywali producenci w zapowiedziach, to jednak w połączeniu z niską ceną stanowi bardzo łakomy kąsek dla wszystkich graczy. A dzięki paru ciekawym pomysłom wnoszą do trybu multiplayer nowe wrażenia i w znaczny sposób może zmienić styl prowadzenia rozgrywki.

Spolszczenie

Gra nie zostanie spolszczona. Choć może to być mianem, niesie też ze sobą pewne zalety - wydanie Red Faction w Polsce nastąpi szybciej - przełom września i października - kilka dni po światowej premierze. Ponadto niska cena - 49 zł!!! Powstaje również oficjalna polska strona tej gry.

PS I jak wypadł nasz eksperyment? Jeśli wam się podobało, zasypcie mailami Naczelnego, a może w przyszłości podobne recenzje pojawią się ponownie.



<p>Nazwa: Precision Rifle</p> <p>Amunicja: pociski ekspandujące 5,56 mm, 20 w magazynku</p> <p>Zasięg: daleki</p> <p>1 tryb ognia: ogień półautomatyczny</p> <p>2 tryb ognia: aktywacja i dezaktywacja celownika optycznego, przytrzymanie daje płynne powiększenie</p> <p>Uwagi: karabin precyzyjny. Podobny do snajperskiego, ale z dodatkowymi zaletami. Pierwsza to większa liczba pocisków w magazynku, a druga to ekspandująca amunicja - która pozwala niszczyć opancerzone cele.</p>	<p>Nazwa: Rocket Launcher</p> <p>Amunicja: 15-centymetrowe rakietki ekspandujące, 6 w palenicy</p> <p>Zasięg: średni i daleki</p> <p>1 tryb ognia: odpalenie niekierowanego pocisku przy przytrzymaniu powiększenia</p> <p>2 tryb ognia: włącza tryb termicznego poszukiwania celu</p> <p>Uwagi: wyrzutnia rakiet. Nie używamy przy bezpośrednich starciach. Najlepiej wykazuje przydatność przy walkach z robotami, choć strażnicy ulicy za osłonięci przestają dzięki niej być groźni.</p>
--	--

10/2001

Producent: THQ **Dystrybutor:** LEM **Internet:** <http://www.redfaction.com>

Wymagania: Win 9x/Me, PII lub K6-2 400 MHz, 64 MB RAM, CD ROM, karta dźwiękowa 900 MB miejsca na dysku **Akcelerator:** minimum 8 MB

1 tryb ognia: strzał i przeładowanie

2 tryb ognia: brak

Uwagi: wyrzutnia rakiet. Nie używamy przy bezpośrednich starciach. Najlepiej wykazuje przydatność przy walkach z robotami, choć strażnicy ulicy za osłonięci przestają dzięki niej być groźni.

Uzbrojenie

<p>Nazwa: Fusion Rocket Launcher</p> <p>Amunicja: pojedyncze pociski</p> <p>Zasięg: daleki</p> <p>1 tryb ognia: strzał i przeładowanie</p> <p>2 tryb ognia: brak</p> <p>Uwagi: wyrzutnia rakiet. Nie używamy przy bezpośrednich starciach. Najlepiej wykazuje przydatność przy walkach z robotami, choć strażnicy ulicy za osłonięci przestają dzięki niej być groźni.</p>	<p>Nazwa: Rail Drive</p> <p>Amunicja: niepalący kolek, 1 ładowany pojedynczo</p> <p>Zasięg: średni i długi</p> <p>1 tryb ognia: wystział</p> <p>2 tryb ognia: włączenie skanera pozwalającego wytyczyć wrogów ukrywających się za ścianami</p> <p>Uwagi: kulkownica. Broni o niesamowitej sile ognia - jej pociski przechodzą przez mury jak przez masło. A dzięki skanerowi widniemy przez ściany i drzwi, a co za tym idzie - unikamy wpadek i zaszczek.</p>
--	--

Uwagi: kulkownica. Broni o niesamowitej sile ognia - jej pociski przechodzą przez mury jak przez masło. A dzięki skanerowi widniemy przez ściany i drzwi, a co za tym idzie - unikamy wpadek i zaszczek.

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.

Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt

e-mail'em: hurt@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-59 Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 października 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowi w wysokości 9,90 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-11 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

<p>SWIATK GIER PC CD-ROM</p> <p>3 w 1 PL 29,90</p> <p>SWIATK 1 PL 29,90</p> <p>SWIATK 2 PL 29,90</p> <p>SWIATK 3 PL 29,90</p> <p>SWIATK 4 PL 29,90</p> <p>SWIATK 5 PL 29,90</p> <p>SWIATK 6 PL 29,90</p> <p>SWIATK 7 PL 29,90</p> <p>SWIATK 8 PL 29,90</p> <p>SWIATK 9 PL 29,90</p> <p>SWIATK 10 PL 29,90</p> <p>SWIATK 11 PL 29,90</p> <p>SWIATK 12 PL 29,90</p> <p>SWIATK 13 PL 29,90</p> <p>SWIATK 14 PL 29,90</p> <p>SWIATK 15 PL 29,90</p> <p>SWIATK 16 PL 29,90</p> <p>SWIATK 17 PL 29,90</p> <p>SWIATK 18 PL 29,90</p> <p>SWIATK 19 PL 29,90</p> <p>SWIATK 20 PL 29,90</p> <p>SWIATK 21 PL 29,90</p> <p>SWIATK 22 PL 29,90</p> <p>SWIATK 23 PL 29,90</p> <p>SWIATK 24 PL 29,90</p> <p>SWIATK 25 PL 29,90</p> <p>SWIATK 26 PL 29,90</p> <p>SWIATK 27 PL 29,90</p> <p>SWIATK 28 PL 29,90</p> <p>SWIATK 29 PL 29,90</p> <p>SWIATK 30 PL 29,90</p> <p>SWIATK 31 PL 29,90</p> <p>SWIATK 32 PL 29,90</p> <p>SWIATK 33 PL 29,90</p> <p>SWIATK 34 PL 29,90</p> <p>SWIATK 35 PL 29,90</p> <p>SWIATK 36 PL 29,90</p> <p>SWIATK 37 PL 29,90</p> <p>SWIATK 38 PL 29,90</p> <p>SWIATK 39 PL 29,90</p> <p>SWIATK 40 PL 29,90</p> <p>SWIATK 41 PL 29,90</p> <p>SWIATK 42 PL 29,90</p> <p>SWIATK 43 PL 29,90</p> <p>SWIATK 44 PL 29,90</p> <p>SWIATK 45 PL 29,90</p> <p>SWIATK 46 PL 29,90</p> <p>SWIATK 47 PL 29,90</p> <p>SWIATK 48 PL 29,90</p> <p>SWIATK 49 PL 29,90</p> <p>SWIATK 50 PL 29,90</p> <p>SWIATK 51 PL 29,90</p> <p>SWIATK 52 PL 29,90</p> <p>SWIATK 53 PL 29,90</p> <p>SWIATK 54 PL 29,90</p> <p>SWIATK 55 PL 29,90</p> <p>SWIATK 56 PL 29,90</p> <p>SWIATK 57 PL 29,90</p> <p>SWIATK 58 PL 29,90</p> <p>SWIATK 59 PL 29,90</p> <p>SWIATK 60 PL 29,90</p> <p>SWIATK 61 PL 29,90</p> <p>SWIATK 62 PL 29,90</p> <p>SWIATK 63 PL 29,90</p> <p>SWIATK 64 PL 29,90</p> <p>SWIATK 65 PL 29,90</p> <p>SWIATK 66 PL 29,90</p> <p>SWIATK 67 PL 29,90</p> <p>SWIATK 68 PL 29,90</p> <p>SWIATK 69 PL 29,90</p> <p>SWIATK 70 PL 29,90</p> <p>SWIATK 71 PL 29,90</p> <p>SWIATK 72 PL 29,90</p> <p>SWIATK 73 PL 29,90</p> <p>SWIATK 74 PL 29,90</p> <p>SWIATK 75 PL 29,90</p> <p>SWIATK 76 PL 29,90</p> <p>SWIATK 77 PL 29,90</p> <p>SWIATK 78 PL 29,90</p> <p>SWIATK 79 PL 29,90</p> <p>SWIATK 80 PL 29,90</p> <p>SWIATK 81 PL 29,90</p> <p>SWIATK 82 PL 29,90</p> <p>SWIATK 83 PL 29,90</p> <p>SWIATK 84 PL 29,90</p> <p>SWIATK 85 PL 29,90</p> <p>SWIATK 86 PL 29,90</p> <p>SWIATK 87 PL 29,90</p> <p>SWIATK 88 PL 29,90</p> <p>SWIATK 89 PL 29,90</p> <p>SWIATK 90 PL 29,90</p> <p>SWIATK 91 PL 29,90</p> <p>SWIATK 92 PL 29,90</p> <p>SWIATK 93 PL 29,90</p> <p>SWIATK 94 PL 29,90</p> <p>SWIATK 95 PL 29,90</p> <p>SWIATK 96 PL 29,90</p> <p>SWIATK 97 PL 29,90</p> <p>SWIATK 98 PL 29,90</p> <p>SWIATK 99 PL 29,90</p> <p>SWIATK 100 PL 29,90</p>	<p>SWIATK 101 PL 29,90</p> <p>SWIATK 102 PL 29,90</p> <p>SWIATK 103 PL 29,90</p> <p>SWIATK 104 PL 29,90</p> <p>SWIATK 105 PL 29,90</p> <p>SWIATK 106 PL 29,90</p> <p>SWIATK 107 PL 29,90</p> <p>SWIATK 108 PL 29,90</p> <p>SWIATK 109 PL 29,90</p> <p>SWIATK 110 PL 29,90</p> <p>SWIATK 111 PL 29,90</p> <p>SWIATK 112 PL 29,90</p> <p>SWIATK 113 PL 29,90</p> <p>SWIATK 114 PL 29,90</p> <p>SWIATK 115 PL 29,90</p> <p>SWIATK 116 PL 29,90</p> <p>SWIATK 117 PL 29,90</p> <p>SWIATK 118 PL 29,90</p> <p>SWIATK 119 PL 29,90</p> <p>SWIATK 120 PL 29,90</p> <p>SWIATK 121 PL 29,90</p> <p>SWIATK 122 PL 29,90</p> <p>SWIATK 123 PL 29,90</p> <p>SWIATK 124 PL 29,90</p> <p>SWIATK 125 PL 29,90</p> <p>SWIATK 126 PL 29,90</p> <p>SWIATK 127 PL 29,90</p> <p>SWIATK 128 PL 29,90</p> <p>SWIATK 129 PL 29,90</p> <p>SWIATK 130 PL 29,90</p> <p>SWIATK 131 PL 29,90</p> <p>SWIATK 132 PL 29,90</p> <p>SWIATK 133 PL 29,90</p> <p>SWIATK 134 PL 29,90</p> <p>SWIATK 135 PL 29,90</p> <p>SWIATK 136 PL 29,90</p> <p>SWIATK 137 PL 29,90</p> <p>SWIATK 138 PL 29,90</p> <p>SWIATK 139 PL 29,90</p> <p>SWIATK 140 PL 29,90</p> <p>SWIATK 141 PL 29,90</p> <p>SWIATK 142 PL 29,90</p> <p>SWIATK 143 PL 29,90</p> <p>SWIATK 144 PL 29,90</p> <p>SWIATK 145 PL 29,90</p> <p>SWIATK 146 PL 29,90</p> <p>SWIATK 147 PL 29,90</p> <p>SWIATK 148 PL 29,90</p> <p>SWIATK 149 PL 29,90</p> <p>SWIATK 150 PL 29,90</p> <p>SWIATK 151 PL 29,90</p> <p>SWIATK 152 PL 29,90</p> <p>SWIATK 153 PL 29,90</p> <p>SWIATK 154 PL 29,90</p> <p>SWIATK 155 PL 29,90</p> <p>SWIATK 156 PL 29,90</p> <p>SWIATK 157 PL 29,90</p> <p>SWIATK 158 PL 29,90</p> <p>SWIATK 159 PL 29,90</p> <p>SWIATK 160 PL 29,90</p> <p>SWIATK 161 PL 29,90</p> <p>SWIATK 162 PL 29,90</p> <p>SWIATK 163 PL 29,90</p> <p>SWIATK 164 PL 29,90</p> <p>SWIATK 165 PL 29,90</p> <p>SWIATK 166 PL 29,90</p> <p>SWIATK 167 PL 29,90</p> <p>SWIATK 168 PL 29,90</p> <p>SWIATK 169 PL 29,90</p> <p>SWIATK 170 PL 29,90</p> <p>SWIATK 171 PL 29,90</p> <p>SWIATK 172 PL 29,90</p> <p>SWIATK 173 PL 29,90</p> <p>SWIATK 174 PL 29,90</p> <p>SWIATK 175 PL 29,90</p> <p>SWIATK 176 PL 29,90</p> <p>SWIATK 177 PL 29,90</p> <p>SWIATK 178 PL 29,90</p> <p>SWIATK 179 PL 29,90</p> <p>SWIATK 180 PL 29,90</p> <p>SWIATK 181 PL 29,90</p> <p>SWIATK 182 PL 29,90</p> <p>SWIATK 183 PL 29,90</p> <p>SWIATK 184 PL 29,90</p> <p>SWIATK 185 PL 29,90</p> <p>SWIATK 186 PL 29,90</p> <p>SWIATK 187 PL 29,90</p> <p>SWIATK 188 PL 29,90</p> <p>SWIATK 189 PL 29,90</p> <p>SWIATK 190 PL 29,90</p> <p>SWIATK 191 PL 29,90</p> <p>SWIATK 192 PL 29,90</p> <p>SWIATK 193 PL 29,90</p> <p>SWIATK 194 PL 29,90</p> <p>SWIATK 195 PL 29,90</p> <p>SWIATK 196 PL 29,90</p> <p>SWIATK 197 PL 29,90</p> <p>SWIATK 198 PL 29,90</p> <p>SWIATK 199 PL 29,90</p> <p>SWIATK 200 PL 29,90</p>
---	---

<p>ORTOMANIA</p> <p>Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one integrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dziennika gracza zawierającego popołudniowe błędy.</p>	<p>MATEMATYKA I GIMNAZJUM</p> <p>Program dla uczniów klas gimnazjum. Składa się z 2 części: 1. ZADANIA - zawiera zadania w różnym zakresie, które są rozwiązywane przy pomocy kalkulatora. 2. TESTY - testy sprawdzające, które są rozwiązywane bez kalkulatora. Program zawiera także wiele innych ciekawych materiałów, w tym: 1. Wzrost i Ery w Wieloletniej 2. Kłopoty z Wieloletnią 3. Kłopoty z Wieloletnią 4. Kłopoty z Wieloletnią 5. Kłopoty z Wieloletnią 6. Kłopoty z Wieloletnią 7. Kłopoty z Wieloletnią 8. Kłopoty z Wieloletnią 9. Kłopoty z Wieloletnią 10. Kłopoty z Wieloletnią 11. Kłopoty z Wieloletnią 12. Kłopoty z Wieloletnią 13. Kłopoty z Wieloletnią 14. Kłopoty z Wieloletnią 15. Kłopoty z Wieloletnią 16. Kłopoty z Wieloletnią 17. Kłopoty z Wieloletnią 18. Kłopoty z Wieloletnią 19. Kłopoty z Wieloletnią 20. Kłopoty z Wieloletnią 21. Kłopoty z Wieloletnią 22. Kłopoty z Wieloletnią 23. Kłopoty z Wieloletnią 24. Kłopoty z Wieloletnią 25. Kłopoty z Wieloletnią 26. Kłopoty z Wieloletnią 27. Kłopoty z Wieloletnią 28. Kłopoty z Wieloletnią 29. Kłopoty z Wieloletnią 30. Kłopoty z Wieloletnią 31. Kłopoty z Wieloletnią 32. Kłopoty z Wieloletnią 33. Kłopoty z Wieloletnią 34. Kłopoty z Wieloletnią 35. Kłopoty z Wieloletnią 36. Kłopoty z Wieloletnią 37. Kłopoty z Wieloletnią 38. Kłopoty z Wieloletnią 39. Kłopoty z Wieloletnią 40. Kłopoty z Wieloletnią 41. Kłopoty z Wieloletnią 42. Kłopoty z Wieloletnią 43. Kłopoty z Wieloletnią 44. Kłopoty z Wieloletnią 45. Kłopoty z Wieloletnią 46. Kłopoty z Wieloletnią 47. Kłopoty z Wieloletnią 48. Kłopoty z Wieloletnią 49. Kłopoty z Wieloletnią 50. Kłopoty z Wieloletnią 51. Kłopoty z Wieloletnią 52. Kłopoty z Wieloletnią 53. Kłopoty z Wieloletnią 54. Kłopoty z Wieloletnią 55. Kłopoty z Wieloletnią 56. Kłopoty z Wieloletnią 57. Kłopoty z Wieloletnią 58. Kłopoty z Wieloletnią 59. Kłopoty z Wieloletnią 60. Kłopoty z Wieloletnią 61. Kłopoty z Wieloletnią 62. Kłopoty z Wieloletnią 63. Kłopoty z Wieloletnią 64. Kłopoty z Wieloletnią 65. Kłopoty z Wieloletnią 66. Kłopoty z Wieloletnią 67. Kłopoty z Wieloletnią 68. Kłopoty z Wieloletnią 69. Kłopoty z Wieloletnią 70. Kłopoty z Wieloletnią 71. Kłopoty z Wieloletnią 72. Kłopoty z Wieloletnią 73. Kłopoty z Wieloletnią 74. Kłopoty z Wieloletnią 75. Kłopoty z Wieloletnią 76. Kłopoty z Wieloletnią 77. Kłopoty z Wieloletnią 78. Kłopoty z Wieloletnią 79. Kłopoty z Wieloletnią 80. Kłopoty z Wieloletnią 81. Kłopoty z Wieloletnią 82. Kłopoty z Wieloletnią 83. Kłopoty z Wieloletnią 84. Kłopoty z Wieloletnią 85. Kłopoty z Wieloletnią 86. Kłopoty z Wieloletnią 87. Kłopoty z Wieloletnią 88. Kłopoty z Wieloletnią 89. Kłopoty z Wieloletnią 90. Kłopoty z Wieloletnią 91. Kłopoty z Wieloletnią 92. Kłopoty z Wieloletnią 93. Kłopoty z Wieloletnią 94. Kłopoty z Wieloletnią 95. Kłopoty z Wieloletnią 96. Kłopoty z Wieloletnią 97. Kłopoty z Wieloletnią 98. Kłopoty z Wieloletnią 99. Kłopoty z Wieloletnią 100. Kłopoty z Wieloletnią 101. Kłopoty z Wieloletnią 102. Kłopoty z Wieloletnią 103. Kłopoty z Wieloletnią 104. Kłopoty z Wieloletnią 105. Kłopoty z Wieloletnią 106. Kłopoty z Wieloletnią 107. Kłopoty z Wieloletnią 108. Kłopoty z Wieloletnią 109. Kłopoty z Wieloletnią 110. Kłopoty z Wieloletnią 111. Kłopoty z Wieloletnią 112. Kłopoty z Wieloletnią 113. Kłopoty z Wieloletnią 114. Kłopoty z Wieloletnią 115. Kłopoty z Wieloletnią 116. Kłopoty z Wieloletnią 117. Kłopoty z Wieloletnią 118. Kłopoty z Wieloletnią 119. Kłopoty z Wieloletnią 120. Kłopoty z Wieloletnią 121. Kłopoty z Wieloletnią 122. Kłopoty z Wieloletnią 123. Kłopoty z Wieloletnią 124. Kłopoty z Wieloletnią 125. Kłopoty z Wieloletnią 126. Kłopoty z Wieloletnią 127. Kłopoty z Wieloletnią 128. Kłopoty z Wieloletnią 129. Kłopoty z Wieloletnią 130. Kłopoty z Wieloletnią 131. Kłopoty z Wieloletnią 132. Kłopoty z Wieloletnią 133. Kłopoty z Wieloletnią 134. Kłopoty z Wieloletnią 135. Kłopoty z Wieloletnią 136. Kłopoty z Wieloletnią 137. Kłopoty z Wieloletnią 138. Kłopoty z Wieloletnią 139. Kłopoty z Wieloletnią 140. Kłopoty z Wieloletnią 141. Kłopoty z Wieloletnią 142. Kłopoty z Wieloletnią 143. Kłopoty z Wieloletnią 144. Kłopoty z Wieloletnią 145. Kłopoty z Wieloletnią 146. Kłopoty z Wieloletnią 147. Kłopoty z Wieloletnią 148. Kłopoty z Wieloletnią 149. Kłopoty z Wieloletnią 150. Kłopoty z Wieloletnią 151. Kłopoty z Wieloletnią 152. Kłopoty z Wieloletnią 153. Kłopoty z Wieloletnią 154. Kłopoty z Wieloletnią 155. Kłopoty z Wieloletnią 156. Kłopoty z Wieloletnią 157. Kłopoty z Wieloletnią 158. Kłopoty z Wieloletnią 159. Kłopoty z Wieloletnią 160. Kłopoty z Wieloletnią 161. Kłopoty z Wieloletnią 162. Kłopoty z Wieloletnią 163. Kłopoty z Wieloletnią 164. Kłopoty z Wieloletnią 165. Kłopoty z Wieloletnią 166. Kłopoty z Wieloletnią 167. Kłopoty z Wieloletnią 168. Kłopoty z Wieloletnią 169. Kłopoty z Wieloletnią 170. Kłopoty z Wieloletnią 171. Kłopoty z Wieloletnią 172. Kłopoty z Wieloletnią 173. Kłopoty z Wieloletnią 174. Kłopoty z Wieloletnią 175. Kłopoty z Wieloletnią 176. Kłopoty z Wieloletnią 177. Kłopoty z Wieloletnią 178. Kłopoty z Wieloletnią 179. Kłopoty z Wieloletnią 180. Kłopoty z Wieloletnią 181. Kłopoty z Wieloletnią 182. Kłopoty z Wieloletnią 183. Kłopoty z Wieloletnią 184. Kłopoty z Wieloletnią 185. Kłopoty z Wieloletnią 186. Kłopoty z Wieloletnią 187. Kłopoty z Wieloletnią 188. Kłopoty z Wieloletnią 189. Kłopoty z Wieloletnią 190. Kłopoty z Wieloletnią 191. Kłopoty z Wieloletnią 192. Kłopoty z Wieloletnią 193. Kłopoty z Wieloletnią 194. Kłopoty z Wieloletnią 195. Kłopoty z Wieloletnią 196. Kłopoty z Wieloletnią 197. Kłopoty z Wieloletnią 198. Kłopoty z Wieloletnią 199. Kłopoty z Wieloletnią 200. Kłopoty z Wieloletnią 201. Kłopoty z Wieloletnią 202. Kłopoty z Wieloletnią 203. Kłopoty z Wieloletnią 204. Kłopoty z Wieloletnią 205. Kłopoty z Wieloletnią 206. Kłopoty z Wieloletnią 207. Kłopoty z Wieloletnią 208. Kłopoty z Wieloletnią 209. Kłopoty z Wieloletnią 210. Kłopoty z Wieloletnią 211. Kłopoty z Wieloletnią 212. Kłopoty z Wieloletnią 213. Kłopoty z Wieloletnią 214. Kłopoty z Wieloletnią 215. Kłopoty z Wieloletnią 216. Kłopoty z Wieloletnią 217. Kłopoty z Wieloletnią 218. Kłopoty z Wieloletnią 219. Kłopoty z Wieloletnią 220. Kłopoty z Wieloletnią 221. Kłopoty z Wieloletnią 222. Kłopoty z Wieloletnią 223. Kłopoty z Wieloletnią 224. Kłopoty z Wieloletnią 225. Kłopoty z Wieloletnią 226. Kłopoty z Wieloletnią 227. Kłopoty z Wieloletnią 228. Kłopoty z Wieloletnią 229. Kłopoty z Wieloletnią 230. Kłopoty z Wieloletnią 231. Kłopoty z Wieloletnią 232. Kłopoty z Wieloletnią 233. Kłopoty z Wieloletnią 234. Kłopoty z Wieloletnią 235. Kłopoty z Wieloletnią 236. Kłopoty z Wieloletnią 237. Kłopoty z Wieloletnią 238. Kłopoty z Wieloletnią 239. Kłopoty z Wieloletnią 240. Kłopoty z Wieloletnią 241. Kłopoty z Wieloletnią 242. Kłopoty z Wieloletnią 243. Kłopoty z Wieloletnią 244. Kłopoty z Wieloletnią 245. Kłopoty z Wieloletnią 246. Kłopoty z Wieloletnią 247. Kłopoty z Wieloletnią 248. Kłopoty z Wieloletnią 249. Kłopoty z Wieloletnią 250. Kłopoty z Wieloletnią 251. Kłopoty z Wieloletnią 252. Kłopoty z Wieloletnią 253. Kłopoty z Wieloletnią 254. Kłopoty z Wieloletnią 255. Kłopoty z Wieloletnią 256. Kłopoty z Wieloletnią 257. Kłopoty z Wieloletnią 258. Kłopoty z Wieloletnią 259. Kłopoty z Wieloletnią 260. Kłopoty z Wieloletnią 261. Kłopoty z Wieloletnią 262. Kłopoty z Wieloletnią 263. Kłopoty z Wieloletnią 264. Kłopoty z Wieloletnią 265. Kłopoty z Wieloletnią 266. Kłopoty z Wieloletnią 267. Kłopoty z Wieloletnią 268. Kłopoty z Wieloletnią 269. Kłopoty z Wieloletnią 270. Kłopoty z Wieloletnią 271. Kłopoty z Wieloletnią 272. Kłopoty z Wieloletnią 273. Kłopoty z Wieloletnią 274. Kłopoty z Wieloletnią 275. Kłopoty z Wieloletnią 276. Kłopoty z Wieloletnią 277. Kłopoty z Wieloletnią 278. Kłopoty z Wieloletnią 279. Kłopoty z Wieloletnią 280. Kłopoty z Wieloletnią 281. Kłopoty z Wieloletnią 282. Kłopoty z Wieloletnią 283. Kłopoty z Wieloletnią 284. Kłopoty z Wieloletnią 285. Kłopoty z Wieloletnią 286. Kłopoty z Wieloletnią 287. Kłopoty z Wieloletnią 288. Kłopoty z Wieloletnią 289. Kłopoty z Wieloletnią 290. Kłopoty z Wieloletnią 291. Kłopoty z Wieloletnią 292. Kłopoty z Wieloletnią 293. Kłopoty z Wieloletnią 294. Kłopoty z Wieloletnią 295. Kłopoty z Wieloletnią 296. Kłopoty z Wieloletnią 297. Kłopoty z Wieloletnią 298. Kłopoty z Wieloletnią 29</p>
---	--

GATUNEK: CRPG

ARCANUM

Of Steamworks & Magick Obscura

Zamieszanie wokół premiery Arcanum było wielkie. Jeszcze przed narodzinami okrzyknięto go duchowym następcą Fallouta, podkreślano, że trzon twórców Troiki stanowią osoby właśnie za sukces Fallouta odpowiadające. I jeszcze to Intrygujące połączenie magii i techniki znanymi z Tolkiena ras oraz dziewiętnastowiecznego społeczeństwa. I całkowita swoboda w kreowaniu własnego bohatera. I wielki teren gry. I sięgająca tysiąclecia wstecz legenda o reinkarnacji potężnego elfiego maga, który powróci, by raz jeszcze stoczyć walkę ze Złem. I... wystarczy. Zapowiadano prawdziwą ucztę dla wszystkich miłośników gier RPG.

Allor

Po podaniu do stołu okazało się jednak, że danie to wprawdzie potężne, ale przy tym dość ciężkostrawne. I to nie z powodu objętości, bo akurat w przypadku gier fabularnych: im więcej, tym lepiej. Chodzi o sposób podania. Mimo bowiem całkiem niezłej zawartości gra wymaga dużego samozaparcia, a najgorsze, że trzeba się nim wykazać nie tylko podczas poznawania podstaw gry czy wertowania instrukcji (choć, swoją drogą, 122 strony stylizowane na księgę z początków rewolucji przemysłowej to jednak dość dużo...) - trzeba się nim wykazać praktycznie w całej grze! A nie wszyscy są aż takimi maniakami, zwłaszcza że mniejsze lub większe problemy towarzyszą nam praktycznie od samego początku.

Może z wyjątkiem instalacji. Dwie płyty to w końcu, jak na

tytuł oferujący ponad pięćdziesiąt godzin grania, niezbyt wiele - choć na twardym dysku zajmuje to ponad gigabajt, a dwa możliwe rodzaje instalacji różnią się od siebie jedynie o około dziesięć megabajtów, w dodatku jest to dziesięć megabajtów zajmowane przez trailer. Ale w końcu obecnie gigabajt to już nie problem, a jeśli ma to oznaczać, że gra będzie potem śmigała, warto chyba tyle miejsca poświęcić. Tym bardziej że pełna instalacja Baldur's Gate II zajmuje przecież dwa razy tyle, a przeszła między poszczególnymi obszarami i tak najżybsze nie są. No ale, ponieważ nie było jeszcze wiadomo, jak się pod tym względem zachowa Arcanum, zamiast gdybać, przystąpiliśmy do jej pierwszego uruchomienia. A to... cóż, trochę to ono trwa... Można nawet pomyśleć, że gra się po prostu zawiesiła! Na szczęście w końcu pojawiło się na ekranie menu główne i można było przystąpić do tworzenia nowej postaci.

Aczkolwiek nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać jedną z już gotowych, zatem początkujący gracze nie muszą się obawiać wielkiej liczby umiejętności, czarów i cech - wszystkimi technicznymi sprawami zajmie się komputer. W dodatku całkiem niezłe to pomyślano, bo potrafi on również załatwić za nas wejście na poziom. Ale, jak to zwykle z tego typu automatami bywa, najlepsze wyniki i tak są osiągalne jedynie wówczas, gdy w pełni weźmie się rozwój postaci w swoje ręce. Tutaj jednak od razu małe ostrzeżenie. W Arcanum ma się bowiem tak wielki wybór, że warto zarezerwować na stworzenie postaci dużo czasu. Naprawdę dużo, bo choć nie ma problemów z dobrymi rzutami kością (tak jak w Falloutcie, po prostu otrzymujemy z góry ustaloną liczbę punktów i do nas tylko należy odczytać, na jakie cechy czy umiejętności je przeznaczymy), to - po pierwsze - musimy się zdecydować na jedną z ras (typowych dla gier fantasy, zatem z elfami i krasnoludami włącznie), potem określić jej płeć (kobiety są wytrzymalsze, lecz słabsze - ale taki na przykład półrog może być tylko mężczyzną), a następnie wybrać jedną z możliwych historii. A tych jest mnóstwo! I jeszcze za eż od rasy oraz płci!

Można z nich wprawdzie zupełnie zrezygnować, ale niekiedy przychodzi to z trudem. Wszystkie starano się dobrze zbalansować, przez co decydując się na konkretne bonusy, otrzymujemy również propozycje (nie do odrzucenia) wzięcia na siebie konkretnych minusów, w związku z czym najlepszym niekiedy wyjściem jest postać jak najbardziej dla danej rasy (bo rasy oczywiście mają swoje modyfikatory cech) standardowa. Po nadaniu własnemu stworzeniu imienia przechodzimy na ekran drugi, na którym oczom naszym ukazują się cechy bohatera,



Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć



jego umiejętności, czary, którymi dysponuje - słowem, wszystkie statystyki. Do dyspozycji mamy teraz pięć punktów, dzięki którym (w stosunku jeden do jednego) możemy zwiększyć cechy, nauczyć się umiejętności w rodzaju walki wręcz czy skradania się, a także pośiąść wiedzę w dziedzinie magii tudzież techniki. Możliwości jest tu całe mnóstwo!

Samych czarów mamy osiemdziesiąt, podzielonych na szesnaście szkół. Do tego szesnaście umiejętności ogólnych (w czterech kategoriach), z których każdą możemy wywindować maksymalnie na piąty poziom, i technika, którą podzielono na osiem dyscyplin po siedem umiejętności każda - razem pięćdziesiąt sześć. W tym, przynajmniej na początku, nie idzie się pogubić! A po pewnym czasie można stworzyć dosłownie kogośkolwiek! No może nie do końca, bo w tym świecie magia z techniką niezupełnie się "lubią" - i nie chodzi jedynie o animozję między magami a naukowcami - magia z techniką oddziałują na siebie i bez pomocy swoich wynalazców!

Dlatego też, oprócz dość często pojawiającego się wskaźnika dobra/zła, w Arcanum mamy jeszcze dodatkowy wskaźnik magii/technologii. I przypisane jest mu nie mniejsze znaczenie! Dlaczego? Po wielu spektakularnych wypadkach zaczęto dokładniej badać oddziaływanie magii na technikę i okazało się, że problem leży u podstaw działania tych dwóch przeciwstawnych sił. Urządzenia mechaniczne w swym działaniu opierają się na prawach fizyki. Więcej nawet - działaniem umacniają je. Po czym to wiadomo? Ano po magii, która w polskiej wersji będzie zresztą magią zwaną - jak już wspominałem, całość stylizowana jest na późny wiek XIX. Magia albo w pobliżu urządzeń technicznych nie działa, albo zakłóca ich działanie - pogodzić jednego z drugim po prostu nie sposób. Działanie czarów opiera się bowiem na chwilowej zmianie praw fizyki - tym większej, im potężniejszy czar. A jaki to może mieć wpływ choćby na maszynę parową, tłumaczyć nie trzeba! W dodatku także obecność maga lub naukowca ma takie samo działanie. Oznacza to, że konfrontacja maga ze skomplikowaną maszyną może się zakończyć niezwykle spektakularnie - takim na

przykład jej wybuchem, choć słabszy mag prędzej utraci w jej pobliżu moc.

To wzajemne oddziaływanie bynajmniej nie ogranicza się jedynie do maszyn parowych. Spróbujcie, w roli maga, przejechać się metrem czy pociągiem! Po prostu was tam nie wpuszczą! Będziecie też wyganiani ze sklepów przy warsztatach, a na zakupy będziecie musieli chodzić albo do sklepów dla magów, albo ogólnych - o zaawansowanej technice możecie po prostu zapomnieć, bo i tak by nie działała! Tak samo działa to jednak i w drugą stronę - im mocniejszy czar, tym większa szansa, że nie uda się go rzucić na osobę wykazującą ciągłość do techniki, również w przypadku czarów leczących. A że niektóre rasy już na starcie wykazują większe przywiązanie do magii/techniki (np. elfy tudzież krasnoludy - oczywiście ci pierwsi do magii, a drudzy do techniki), do leczenia brodaczy najlepiej używać zaklęć jak najprostszych, ponieważ te bardziej zaawansowane po prostu nie poskutkują...

Gwoli ścisłości warto jednak wspomnieć, że teoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć postać, którą będzie się kroczyło pośrodku tych potęg. Jest to jak najbardziej możliwe - tyle tylko, że będzie jej w życiu niezwykle ciężko - zarówno lepsze czary, jak i lepsze przedmioty mechaniczne będą bowiem poza jej zasięgiem! Nie mówiąc już o tym, że będzie ją można pogruchotać zarówno magią, jak i kulami (choć, o dziwo, broń palna jakoś działa przy magu nie przestaje...), a to także nie wydaje się zbyt zdrowe. Zresztą z tym gruchotaniem to ogólnie jest bardzo nieciekawie... Jeśli komuś marzy się heroica fantasy, lepiej niech albo do tej gry nie siada, albo też szybko swoje oczekiwania zrewiduje. Tutaj, niezależnie od wybranych na początku umiejętności czy przeszłości, zaczyna się gra jako mały, biedny pikus, który powinien siedzieć cicho i liczyć na szczęście oraz dobry humor napotykanym osobom. Można by to zresztą zrozumieć, jeśli tyczyłoby się postaci z zadań pobocznych, które wykonać można w późniejszym okresie. Ale niestety taka sytuacja często spotyka także postaci (nazywając rzeczy po imieniu - wrogów) z kwestów, których obejść nie można! I to nawet na (niemal) początku gry!



Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć

GATUNEK: LOGICZNA

The Incredible Machine: Even More Contraptions

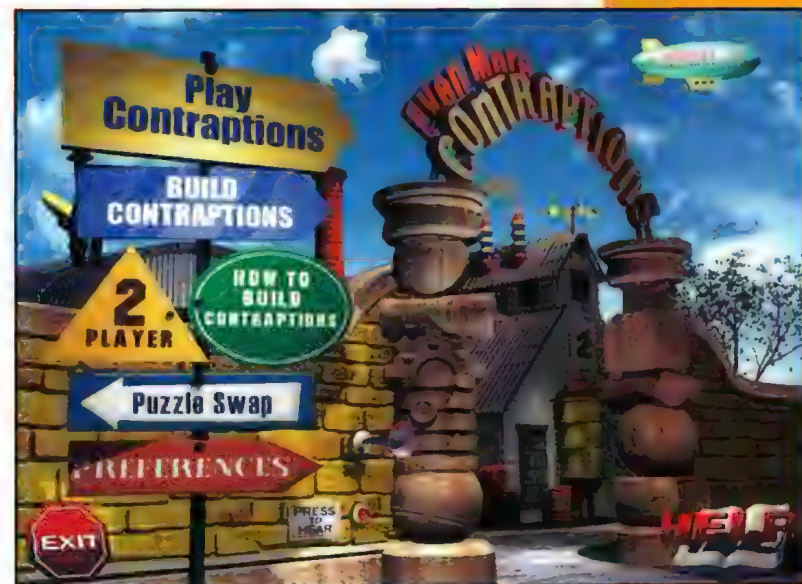
■ Pepin Krootki

Czasy, kiedy gry logiczne stanowiły prężnie rozwijającą się gałąź komputerowej rozrywki, dawno już minęły. Wspomnieniami o zarzanych nocach, gdy wraz z całą ekipą parujących mózgów atakowano n-ty level w Sokobanie, może się dziś poszczycić jedynie starsze pokolenie graczy. Do niedawna ostatnimi oazami tego typu szaleństwa były szkolne pracownie komputerowe, ale wraz z wyposażaniem ich w coraz nowocześniejszy sprzęt na przerwach niepodzielnie zaczął rządzić Quake i spółka. W tym kontekście najnowsza edycja Incredible Machine stanowi jeden z nielicznych relików minionej epoki.

Jestem świadom, iż znacznemu gronu czytelników cykl Incredible Machine nie oblił się dotychczas o uszy, a jak już, to za sprawą zeszłorocznej recenzji Contraptions. Wypadałoby przypomnieć, o co tyle szumu i dla kogo ta gra. Otóż, jeśli wyznasz zasadę, że każdy problem natury technicznej można rozwiązać za pomocą ciekającego wiadra, nożyczek, sznurka, miksera, kawałka drewna, piłeczki tenisowej, akwarium, sprężynki, dźwigni, płocka i starego kota, to zdecydowanie jest to gra dla ciebie. Dysponując niekończącymi się pokładami tym podobnych rupiec, sprzętu AGD i udomowionych zwierząt oraz paroma - zgola oryginalnymi - rekwiizytami z filmów science fiction rodem, gracz buduje maszyny w celu wykonania wyznaczonego w danym scenariuszu zadania. Wszystkie występujące w grze elementy konstrukcyjne zachowują się tak, jak nakazują ogólnie znane prawa natury. Przedmioty spadają zgodnie z prawem powszechnego ciężenia, a w zależności od kształtu, sprężystości i masy oddziałują z innymi ciałami. Występujące w roli siły pociągowej zwierzęta, pobudzone, zaczynają pracować, a pozostawiony samomas kot rozgląda się za przekąską w postaci myszy. Dzięki zastosowaniu tak prostych, niewyszukanych reguł zbudowanie sprawnie funkcjonującego mechanizmu nie wymaga wcale technicznego wykształcenia. Powiem więcej - najmłodszy mogą się przy tej, grze troszkę nauczyć.

Dzięki tym prostym regułom i ogromnym możliwościom (które potęguje jeszcze łatwy w obsłudze edytor) gra odniosła w swoim czasie spory sukces. Przed rokiem Sierra podjęła próbę przypomnienia graczom serii Incredible Machine za sprawą zmodernizowanego do dzisiejszych standardów Contraptions. Skoro zaś recenzuję dziś kolejną grę z cyklu, mam prawo przypuszczać, iż poprzednia edycja przyniosła planowane zyski. Niestety, zakres zmian jest tak niewielki, iż trudno Even More... nazwać nowym produktem (czysto kosmetyczne zmiany nie zaskakują nawet na dodatek ze scenariuszami). Znaczące modyfikacje kończą się na opcji ułatwiającej wymianę samodzielnie stworzonych scenariuszy za pośrednictwem Internetu oraz niczym nie ograniczonym dostępem do dowolnej zagadki. Poprzednio rozwiązywalismy je w określonej kolejności. Utknięcie na jednym zadaniu uniemożliwiało dalszą grę. W Even More... zagadki można rozwiązywać w dowolnej kolejności, omijając te, które nas przestają. Z drugiej strony, wprawieni gracze mogą natychmiast zacząć zabawę od najtrudniejszych wyzwań. Żadnych innowacji nie znajdziemy także w trybie dla dwóch graczy przy jednym komputerze, który to jest, moim zdaniem, dodany na siłę i niewygodny w rozgrywaniu.

W zeszłorocznej recenzji autor udowodnił, iż samej koncepcji gry nie można już zbytnio udoskonalić. Także proste, intuicyjne sterowanie oraz estetyczne wykonanie osiągnęło granice, których przekroczenia sobie nie wyobrażam (w trójwymiarze to już nie będzie ta sama gra). W pełni się z tym zgadzam, ale chociaż wydaje się, iż cykl Incredible Machine dawno już osiągnął najwyższy etap swej ewolucji, magia tej gry wciąż jest przepiękna. Przysnam się, że nie planowałem spędzić



przy tej produkcji wiele czasu, zwłaszcza iż temat jest mi doskonale znany. Wystarczyło jednak, że zacząłem rozwiązywać kolejne zagadki... i trzy godziny wciąło, nawet nie wiem kiedy.

Zaiste, ta niepozorna gra jest jak chodzenie po bagnach. Nikt się specjalnie do tego nie kwapi, ale jak już się zdecyduje, okazuje się, że to wciągające! Innymi słowy: nie sądzę, by wielu czytelników miało w planach zagranie w niniejszą grę, ale kiedy już jakimś cudem zainstalują ją na swoim sprzęcie, przepadną na długie godziny. Co ciekawe, program ten jest dostępny także w wersji dla palmtopów, toteż umili pewnie niejedną dłużącą się ot czy podróż pociągami.

W porównaniu do zeszłorocznej edycji bardzo mało tu nowego, zbyt mało nawet, by napisać obszerną recenzję. Można było zmienić chociaż otoczkę wraz z szalonym profesorkiem występującym w roli przewodnika. Gość trochę mi się już znudził, a wręcz zaczął denerwować. Przyjmując nieco inny punkt widzenia, nietrudno dojść do wniosku, iż ta gra to po prostu klasyka i dlatego powinny pojawiać się jej wznowienia. Dokładnie tak, jak co jakiś czas ukazują się wznowienia klasyki literatury. Większość moich zarzutów oscyluje wokół braku zmian. Ale czy można oskarżać wydawnictwa, iż w najnowszym wydaniu "Pana Tadeusza" nie dopisano ani jednej nowej strofy i nie zoptymalizowano układu ksiąg? Mimo wszystko dziwi troszkę, iż na wznowienie Contraptions zdecydowano się tak szybko.

6+

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Sierra ■ Internet: <http://www.sierra.com> ■ Wymagania: P 80, 32 MB RAM, SVGA CD-ROM 4x ■ Akcelerator: nie

- wymagania sprzętowe ■ zaiste, trudno się oderwać ■ rozwija cierpliwość i umiejętność kombinowania
- żadnych znaczących zmian w stosunku do Contraptions ■ absolutnie nie nowego, odwołanie kuponów od legendy

Ot, choćby takie zapadnięte Shrouded Hills. Wyjście z tej wioski możliwe jest jedynie przez most - a ten zagrażają zbuntowani studenci (tak się przynajmniej przedstawiają). I to jacy studenci! Chyba z piątego roku AWF! Jednym z możliwych rozwiązań ich problemu jest bowiem rozwiązanie siłowe - ale to pewna śmierć! Innym zapłacenie myta, ale jest tak wysokie (a w okolicach kasa na ziemi wcale nie leży!), że w bardzo wielu przypadkach również to rozwiązanie nie wchodzi w rachubę. Cóż zatem pozostaje? Albo przyłączyć się do rozbójników (co kończy się spalaniem materiałów zebranych na konstrukcję nowego mostu i reputacji wcale nie poprawia), albo ich przegadać - ale ile osób zrobi z siebie dyplomatę? Przed podobnymi problemami stajemy zresztą bardzo często. W dodatku nie ma tu automatycznego save'a, przez co o ciałym zapisywaniu gry trzeba pamiętać samemu. Na szczęście nie trwa ono zbyt długo, więc po wyrobieniu odruchów daje się z tym żyć.

Korzystając z okazji, pozwolę sobie poświęcić parę słów na opisanie walki. Bo ta - gdyby nie przecięcia z wrogami - wcale zła nie jest. Po pierwsze, mamy do wyboru czas rzeczywisty lub tury. Po drugie, nie mamy wpływu na poczynania pozostałych członków drużyny - choć to jest akurat wada, ale jak już się przyplątała, niech zostanie. Po trzecie, pomiędzy turami a czasem rzeczywistym możemy przełączyć się praktycznie w dowolnym momencie - wystarczy nacisnąć spację. Po czwarte zaś, nawet nie myślcie o walce w czasie rzeczywistym z jakimkolwiek mocniejszym potworem! To se nie da! Za to sprawdza się perfekcyjnie przy dobijaniu niedobitków i eksterminacji leszczy, bo zaoszczędza czas.

Właśnie, czas... Cóż, to w sumie największa wada gry. I nie chodzi wcale o to, że wciąga! Chodzi bowiem o czas ładowania się obszaru (choć ten akurat jest porównywalny z BGII), a przede wszystkim korzystania z mapy. Mapa jest po prostu fatalna! Raz, że fałduje się wieczność. Dwa, że jest dużo za duża i by zobaczyć plan jak egoś nowego miasta, trzeba ją mozolnie przesuwac. A trzy - właśnie, mozolnie przesuwac... O płynnym przesuwaniu możecie zapomnieć! Podobnie jak o robieniu własnych notatek, ale to jeszcze dałoby się przeżyć, gdyby nie ta ślamazarność. Czasowo bardziej opłaca się chodzić bez mapy, niż szukać czegoś za jej pomocą! I to mimo możliwości stawiania waypointów! Istna paranoja! W dodatku na mapie nie ma nazw ulic, co gwarantuje nam długie i bezowocne błędzenie. Po prostu kretynizm! W dodatku, jeśli przy 450 MHz i 256 MB RAM-u mapa się ślimaczy, to na komputerze spełniającym jedynie minimalne wymagania jest po prostu nie do użycia! I jak tu czerpać przyjemność z gry, skoro spędza się godzinę na poszukiwaniach jakiegoś cholernego sklepu?! Zresztą i wspomniane już waypointy wcale takim świetnym rozwiązaniem nie są. Bo po pierwsze, jest ich ograniczona (mocno!) liczba, a po drugie - no właśnie, żeby je postawić, trzeba najpierw w dane miejsce na mapie dotrzeć, a to trwa wieczność...

Jednak mapa to nie jedyna wada gry - problem powolności dotyczy całego engine'u - jest on niestety najsłabszą częścią projektu Arcanum zwanego. Nie dość bowiem, że się ślimaczy, to jeszcze efekty jego pracy... jakby to powiedzieć: Fallout (żeby już trzymać się teorii o duchowym następcy) był po prostu ładniejszy! I nie chodzi tu o wygląd postaci (choć te również do najpiękniejszych nie należą), ale i miast. Owszem, nie wygląda to może najgorzej, ale przy wymaganiach sprzętowych gry - coż, jest to dość duże przecięcie...

Sytuację na szczęście ratuje całkiem ciekawa i wciągająca fabuła. Na początku można się wprowadzić i żyć na niektóre jej założenia - bo co u licha robi zbroja płytowa w dobie rewolweru! - ale daje się je przeboleć, a nawet polubić. Dzięki temu nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć norma nego średniowiecznego rycerza-maga, który będzie kosił "technologów" aż miło! Ale nie o tym miałem pisać...

Fabuła, jak to z fabułą w grach RPG bywa, oscyluje wokół konfliktu dobra ze złem a nasz bohater, już na samym początku zostaje ochrzczony Wybrańcem, który ma uratować świat. Nic to nowego, ale dzięki dużemu zróżnicowaniu misji, wielkiej ich liczbie oraz niezłej intrydze

o wierności właściwie się nie pamięta. Tym bardziej że przecież z konfliktem magii i techniki nieczęsto ma się do czynienia, więc i historie tu opowiedziane wcale do najgłupszych nie należą. W zasadzie są nawet na tyle rozsądne, że potrafią przytrzymać przy monitorze mimo słabości engine'u! Ech, gdyby nie on, byłoby w ogóle super! A tak...

Mimo wszystko tak źle nie jest. Bo choć, prócz engine'u, można by się przyklepić do paru innych rzeczy (dlaczego identyfikacja przedmiotu jest równie potężnym czarem co teleportacja całej drużyny w dowolne miejsce świata??), gra wciąż. Znaczący - wciąż, pod warunkiem że uda się jej przełamać początkowe nastawienie gracza, a to u bardzo wielu znajomych było jednoznacznie negatywne! I mowa tu, żeby nie było niedomówień o fanach RPG z wieloletnim stażem! Niekiedy nawet umiowanie świata Warhammera (który od biedy można znać za pierwowzór tego w Arcanum) nie wystarcza, by fabuła gry i jej bogactwo zdołały się przez początkową niechęć, wywołaną przez słaby i wymagający engine przebić.

I wielka to szkoda! Bo zaprawdę powiadam wam - Arcanum wielkim RPG-iem jest i basta! Ale jest też i niedopracowanym RPG-iem... Dlatego też w żadnym razie nie polecałbym go, mimo licznych ułatwień, początkującym graczom - w przejściu do porządku dziennego nad jego słabościami - wymagany jest bowiem nielichy zapas! Jeśli jednak macie na tyle mocny sprzęt (lub na tyle dużo cierpliwości), żeby móc w miarę swobodnie korzystać z mapy, i nie razi was (a przynajmniej nie za mocno) połączenie zbroi płytowej z rewolwerem, pociągu z teleportacją, tudzież łuku z mechanicznym (znaczy się dysponującym własnym wspomaganie) toporem - witajcie w świecie Arcanum!

Świecie mnóstwa kontrastów. Świecie, gdzie technika ściera się z magią, a rewolucja techniczna przysła od krasnoludów. Gdzie półogry służą jako ochroniarze, a wykorzystywane w fabrykach półorki zaczynają myśleć o własnych związkach zawodowych. Świecie, w którym wroga pokonać można zarówno przywołanym demonem, jak i paroma kulami z karabinu. Świecie, po którym możecie chodzić w dowolny sposób rozwijając postacią, pozbawioną ograniczeń nakładanych przez profesję. Świecie mnóstwa możliwości, ale i mnóstwa wyrzeczeń. Zapewniam was jednak, że warto te wyrzeczenia ponieść, na początku warto się przemóc, bo Arcanum jest tego po prostu wart!

A że dostało "jedynie" siódmkę? Cóż, po prostu nie wolno zapomnieć o problemach z engine'em oraz poziomem trudności walk (choć z tym można sobie akurat w miarę poradzić zmniejszając poziom trudności). Tak po prawdzie, gra robi się przyjemna dopiero po wykorzystaniu edytora i "podpakowaniu" postaci. No i na sprzęcie, który daje możliwość skorzystania z mapy. Inaczej - zamiast z fabułą, będziecie się zmagali z problemami, a zamiast pograć się w świecie, pograczycie się w rozpacz... Zresztą i tak, przy słabej pamięci, wam to grozi bo i dziennik zbytnio szczegółowy nie jest, i bez własnych notatek będzie niekiedy bardzo ciężko.

Istnieje jeszcze wprawdzie szansa, że wersja PL usterki wyeliminuje, ale póki co zostaje siedem. Siedem, do którego posiadacze mocnego sprzętu mogą punkt lub dwa (jeśli dodatkowo lubią robić ciągle save'y) dodać, a słabego - dwa odejść. W tej chwili gra jest bardzo nierówna i inaczej nie da się jej po prostu ocenić. Przyskre to, bo pomysł i fabuła głupie nie są, ale wykonanie też się liczy. Hough!

PS Na płycie znajduje się również edytor świata, ale przy obecnych problemach z engine'em i to może być za mało, by zapewnić grze długowieczność. Podobnie jak i niewystarczająca może być gra wieloosobowa, bo w niej walka odbywa się jedynie w czasie rzeczywistym, a to oznacza jedynie chaos.



Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć

Wersja PL?

Play-It odgraża się, że w Polsce będą w pudełku aż cztery płyty! Dwie z oryginalną wersją angielską (dla tradycyjnych wychojących z założenia, że tylko oryginalna wersja zapewni cały klimat gry), jedna z nakładką spolszczającą (dla wołających wszystko rozumieć) i jedna ze ścieżką muzyczną (dla... no, wszystkich tych, którym się ona po prostu podoba). Zapowiada się więc pierwsza poważna konkurencja dla CD Projektu i to w całym przystępnej - jak na ogromną grę - cenie 139 złotych! Do tematu "Arcanum: Przypowieść o Maszynach & Magii" niedługo jeszcze, jak tylko wersję PL dostaniemy, wrócimy.

7

Producent: Troika Games/Sierra ■ Dystrybutor: Play It ■ Internet: www.playit.pl ■ Wymagania: Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, karta graficzna z 6 MB RAM ■ Akcelerator: zbrędny

- możliwość stworzenia dowolnej postaci ■ możliwość automatycznego awansowania postaci ■ duży teren gry ■ cała frajda z intryga
- mnogość przedmiotów, czarów itp. ■ edytor!
- fatalna mapa! ■ powolny engine ■ niezbyt dokładny dziennik ■ "dzwiny" poziom trudności ■ średnia grafika ■ zbroje płytowe i rewolwery...

Watchmaker

■ El General Magnifico

Uważny czytelnik naszego znakomitego (genialnie redagowanego, przebojowego, niezrównanego w swej dziedzinie etc., etc. - wpisać, co się komu żywnie podoba) pisma spostrzeże z pewnością, że to już moja druga wypowiedź o grze "Watchmaker", i powie, że EGM dostał na jej punkcie afa. Nie jest to do końca prawda. Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!), ale dociera do polskiego gracza powoli i nie bez oporów. Ma ją spolszczyć nowa grupa lokalizatorów, Manta Multimedia, a na razie dostałem pełną wersję angielską.

Liczną może być stwierdzenie, że jest to bardzo dobra przygodówka, klasy 8/10 (czyli wystającej grubo ponad przeciętną). Podczas gry będziesz animował dwójkę bohaterów, prywatnego detektywa Darrela Boona i prawniczkę Victorie Conroy, którym powierzono misję odnalezienia pewnego skradzionego starożytnego artefaktu. Jego użycie może spowodować ni mniej, ni więcej tylko zagładę świata. Tajemniczy zleceniodawca za pośrednictwem szefa pewnej londyńskiej kancelarii prawniczej kieruje naszych bohaterów do starożytnego zamku w Austrii, które obecnie jest siedzibą organizacji Multinational. Podczas gry trzeba ci będzie korzystać z obu postaci (Darrel na przykład nie zna łaciny, co uniemożliwi mu odczytanie niektórych dokumentów. Na szczęście oboje mają przy sobie bardzo inteligentne telefony, za pomocą których mogą się informować o postępie dochodzenia i wzywać jedno drugie na pomoc). Niektóre rzeczy mogą zrobić tylko wspólnie (Darrel częściej kucharza winem, a Victorie raczej miejscowemu Vatelowi klucze z kółka, co umożliwi posunięcie akcji do przodu). Gra ma znakomitą grafikę w pełni 3D, dającą czepność w każdym miejscu możesz obejrzeć dołączenie - co ciekawe, zawsze masz możliwość spojrzenia "oczami" bohatera. Bardzo dobra jest też ilustracja dźwiękowa (sielankowa w zamkowych ogrodach, ale ponura i groźna w podziemiach). Znakomicie opracowano engine.

Tytuł gry ma podwójne znaczenie. Na polski można go przełożyć dwójako: "Zegarmistrz" albo "Twórca Strazy" ("to watch" w angielskim języku oznacza bowiem "strzec, ochraniać"). Jeden z najsłynniejszych pułk w piechoty szkockiej to pułk Black Watch, mający w godle czarnego koguta. Podczas gry coraz częściej będziesz się natykał na wątek sekretnej organizacji, która wykorzystując wiedzę starożytnych, wprowadziła swoich nieśmiertelnych (sic!) członków do rządów, bankowości, umieszcila ich wśród naukowców i w świecie polityki, stając się w gruncie rzeczy jakby ponadnarodową władzą. Jej naukowcy prowadzą badania nad tajemniczymi liniami sił potencjalnych (cokolwiek by to znaczyło), groźnymi nieznanymi nam rodzajami energii, a łączącymi stare kurhany, domki, niektóre święte źródła i miejsca, w których zbudowano jakaś dawno już leżących w gruzach świątyni. Dzięki tym badaniom uzyskują moc pozwalającą im na przykład na kontakt z duchami, które w miejscach przecięcia się tych linii sił osobliwie energicznie szukają sposobów przedostania się do świata żywych. Jeśli komuś to się wyda stekiem bredni, niech raczy zauważyć, że nie ja to wymyśliłem - ja tylko opisuję.

Jedną z niewielu wad gry jest, nazwijmy to, zagęszczenie mylnych tropów. Zaraz powiem, o co chodzi. W dawnych klasycznych przygodówkach, jeżeli jakiś przedmiot widoczny na ekranie miał nazwę, to z pewnością był to przedmiot znaczący, którego użycie (nie zawsze zgod-

ne z oczywistym przeznaczeniem) popychało gracza do przodu. W grze "Zegarmistrz" jest mnóstwo błędnych tropów. Fakt, że jakiś przedmiot ma nazwę, wcale nie sugeruje, iż znaczy coś w grze lub że animowana przez ciebie postać powinna go do czegośkolwiek użyć. Jest to dość irytujące, bo kiedy bohater po wejściu do jakiegoś pomieszczenia widzi obraz na ścianie, to wie, co widzi i dodatkowa informacja typu "obraz" nie jest mu potrzebna, a gracz przyzwyczajony do starych klasycznych gier wyraźnie myli i irytuje.

Poziomy zagadek, jakie gra przedstawia, jest naprawdę wysoki. Gra jest skonstruowana logicznie, ale trzeba ci będzie nieźle napiąć swą umysłową muskulaturę, by się nie dopomyslić jak otworzyć sekretne



wejście do Komnaty Tajemnic (Arcanum) w starym skrzydle zamku. Znajdziesz oczywiście wskazówkę, ale aby na nią trafić, będziesz musiał otworzyć postument szachownicy w Muzeum Anny, a to już prawdziwie trudna sztuka.

Kolejną wadą jest konieczność sterowania ruchami postaci z klawiatury. Można to zrobić i myszą, ale odradzam - w wielu przypadkach bohater porusza w zupełnie inną stronę

I na koniec zastrzeżenie najważniejsze, które - moim zdaniem - świadczy o sporej niedbalości twórców programu. Otóż, jak już powiedziałem, bohaterowie (osobliwie Darrel) w niektórych miejscach mają skłonność do przełazenia "na przelaj" przez np. skrzynie, w ogóle ich nie zauważając. Zdolność przechodzenia przez skrzynie nie jest taką sobie niewinną uciechą, bo w pewnym momencie Darrel może, przełaząc przez odkurzacza pokojówki, dostać się do gabinetu zarządcy zamku i to najwyraźniej nie wtedy, kiedy przewidzieli to twórcy gry (można wysnuć taki wniosek, że gra "nie dostrzega" pewnych dość natchniętych widocznych przedmiotów. Udało mi się tego dokonać, ale nie jestem pewien, czy nie wlałem przez to w ślepy zaułek. Tak czy owak podejrzewam, że gra mnie jeszcze zaskoczy...).

8

Producent: Treccion ■ Dystrybutor: Manta Multimedia ■ Internet: www.treccion.com ■ Wymagania: PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

■ bardzo dobra grafika 3D ■ nastrojowa ilustracja muzyczna ■ wciągająca akcja

■ niezbyt dobre dopracowanie szczegółów ■ kłopotliwy interfejs ■ za dużo "fałszywych tropów"

GATUNEK:
PRZYGODÓWKA

SUFLER



Max Payne

Solucja

■ Marcin Ślusarek

Po obejrzeniu intra akcja przenosi się w przeszłość. Max Payne wraca do domu... Idź przed siebie i odbierz telefon. Następnie do pokoju po prawej i po schodach na górę. Tutaj zaczyna się prawdziwa gra. Okazuje się, że bandyci zabili ci żonę i dziecko.

Epizod I, rozdział 1

Wejść do pomieszczenia po lewej i przeszukać je. Cofnij się i idź po schodach na górę. Na końcu korytarza skręć w prawo, idź po schodach. Na stacji metra idź w prawo i potem w lewo. Przed tobą drzwi na szczyf, którego nie znasz. Idź po schodach na dół. W pomieszczeniu po lewej jest para ampułek leku, natomiast w szatni po prawej strażnik. Pogadaj z nim i zaprowadź go do drzwi z szyfrem - powinien je otworzyć. W pomieszczeniu, na końcu jest wejście do małej rozdzielnii. Włącz zasilanie. Zejdź z powrotem na peron i wsiądź do pociągu. Od tej chwili jesteś maszynistą. Idź teraz tunelem i na końcu w lewo.

Epizod I, rozdział 2

Idź przed siebie. Teraz w drzwi po prawej i po schodach na dół. Dalej kanałami. Na ich końcu schodami na górę. Okazuje się, że potrzebujesz detonatora. Idź schodami w lewo na dół, a następnie przez wyrwę w ścianie i do sejfu. W pomieszczeniu dalej odbierz telefon. Pobaw się komputerem i otwórz boczne wejście. Weź detonator i wracaj na górę. Przy drzwiach włącz detonator. Teraz fajna wstawka - i schodami na górę. Na końcu w małej kabinie są leki. Potem przez kratę po schodach i koniec.

Epizod I, rozdział 3

Przeczytaj list na biurku. Wyjdź przez duże drzwi i schodami na dół. Po lewej, w toalecie są leki. Po prawej, w pokoju posłuchaj radia i wyjdź przez okno. Teraz drzwiami po lewej, potem drzwiami po prawej i na dół. Następnie korytarzem do wyjścia, dalej w lewo. Rozwal kłódkę. Potem przez drzwi na korytarz. W pokoju po prawej obejrzyj TV. Idź dalej korytarzem przez otwarte drzwi, aż do kolumny na środku skrzyżowania. Teraz do pokoju 313 (uważaj na pułapkę). Przeczytaj list na biurku. Idź dalej. Po lewej w toalecie są tabletki. Po drugiej stronie rozwal drzwi. Wyjdź na gzyms. Po prawej jest pokój i trochę granatów. Dojdź do końca gzymsu w lewo. Gdy przejedzie wóz policyjny, wracaj do pokoju. Teraz otwarte są następne drzwi koło kolumny. Za nimi strzel w

piec grzewczy i zejdź na dół. Następnie do pokoju 216. Przeczytaj notatnik na biurku, otwórz szafę, będzie tam tajny pokój. Teraz przejdź przez drzwi i w lewo, dalej znowu w lewo i korytarzem do windy.

Epizod I, rozdział 4

Obejrzyj TV i podejdź do drzwi z zieloną lampką. Rozwal skrzynki zasłaniające drzwi. W pomieszczeniu z wielkim piecem przeczytaj gazetę i idź po schodach na górę. Dalej znowu po schodach - dotrzesz do pomieszczenia z filarem na środku. Po lewej są drzwi. Pakuj się do srodka. Weź klucz ze stolika. Wyjdź na korytarz. W WC na wprost są tabletki. Teraz po schodkach do baru. Następnie do wyjścia, czeka cię pierwszy boss (bez spodni :)). Przeszukaj mały pokój i idź schodami do klubu. Przez duże drzwi na dach, potem rozwal szybę i na dół, aż włączy się muzyka. Teraz przez otwartą kratę do portierni, naciśnij przycisk "exit" i szybko z powrotem, ponieważ zewnętrzne drzwi do wyjścia za chwilę się zamkną.

Epizod I, rozdział 5

Idź do Pawn Shopu. Potem na ulicę i w lewo. Przeczytaj gazetę. W samochodzie jest broń. Idź schodami na dół i dalej przez drzwi, następnie skręć w lewo. Za tobą zawali się ściana, a drzwi okażą się zamknięte - postrzelaj w zawór jednej z butli. Dojdź, dokąd się da, i schodami w górę. Odbierz telefon. Idź dalej i do pomieszczenia po



prawej. Weź klucz. Dalej przez duże drzwi po schodach na górę. Lekki jak zwykle są w toalecie. Teraz idź wyżej. Po balkonie na korytarz i do drzwi. Wyskocz przez okno.

Epizod I, rozdział 6

Na dół po schodach i do drzwi. Niestety do pralni się nie costaniesz. Idź dalej, wyjdź na dwór i w pierwsze drzwi w lewo. Dalej po schodach na górę - pogadaj z facetem w pokoju i zaprowadź go do pralni. Przejdź przez wszystkie pomieszczenia aż do windy. Teraz przez korytarz do drzwi. W pokoju obejrzyj TV. Potem przez okno i po rurach do pokoju. Znowu po rurach i przez drzwi. Dalej idź balkonem w prawo. Podejdź do drzwi i poczekaj, aż ściana się zawali. Droga wolna. Teraz na górę po rozwalonej podłodze. Na balkon i drzwiami w prawej ścianie. Przez kolejne drzwi i zaczyna się pogoni za bossem - najpierw przeczytaj list. Biegnij po śladach krwi - po rurach do kolejnego pokoju. Potem w prawo i po schodach na górę. Stań na podwyższeniu i skocz na nadjeżdżający pociąg (wcześniej zrób save, gdyż nie jest łatwo od razu trafić...).

Epizod I, rozdział 7

Biegnij po rurach i w prawo - przeskocz na następny budynek. Potem na kolejny i do drzwi. Dalej na dół po schodach i przez drzwi w głębi, potem przez boisko do otwartych drzwi, teraz idź w prawo po schodach i do

Urojenia

Trzeba pokreślić się po labiryncie: na pierwszym skrzyżowaniu w prawo, potem znowu w prawo, na następnym też w prawo, na kolejnym prosto, potem znowu w prawo (opisane są tylko zakręty na skrzyżowaniach). Dotrzesz do własnego domu. Idź po schodach do pokoju dziecięcego, aż wyjdiesz jakby w próżnię. Idź prosto. Na pierwszym zakręcie spojrz minimalnie w lewo, powinieneś zobaczyć drózkę. Przeskocz tam. Idź w lewo. Rozejrzyj się, a zobaczysz drugie przejście - zeskoocz tam. Idąc dalej, dotrzesz do pokoju dziecięcego. Zajrzyj teraz do sypialni.

Epizod II, rozdział 1

Zaczynasz grę, mając w rękach tylko pałkę. Musisz albo niezaładowany dostać się do windy, albo załatwić wszystkich, którzy są w pomieszczeniach. Jeśli wyjdiesz przez drzwi, na lewej ścianie zobaczysz drzwi do pokoju. Jest tam gazeta do przeczytania. Winda położona jest na ścianie po przeciwnej stronie od wyjścia, gdzie zacząłeś grę. Wychodząc z windy, rozejrzyj się po całej hali i wyjdź na ulicę. Teraz w lewo do hotelu, w drzwi po lewej. Posłuchaj radia na stole i idź do baru rozwalić bossa.



Epizod II, rozdział 2

Wejdź do stróżówki i otwórz bramę. Teraz przejdź przez bramę najbliższych schodów. Wejdź na skrzynię i skocz na rozwalone schody, na górze leżą leki. Wyjdź małymi drzwiami na dole. Teraz do bramy

"Warehouse 5". Wjedź windą na górę i przesunij dźwignię. Możesz teraz przejść przez małe drzwi na dole. Teraz w prawo. Wejdź do kabiny dźwigu i wciśnij przycisk. Przed sobą masz teraz wolną drogę. Możesz iść tylko w prawo. Wejdź do otwartej naczepy i poczekaj, aż mały dźwиг przeniesie naczepę, która blokowała przejście. Dojdź, gdzie się da, aż zobaczysz podniesiony most, musisz go opuścić, idź dalej. Otwórz naczepę po lewej stronie. Przeczytaj list i weź snajperkę. Idź dalej. Skręć w prawo. Dojdź do miejsca, gdzie leży przewrócona łódź. Postrzelaj po bloku spod koła przyczepy. Właśnie otworzyłeś most. Przejdź przez niego. W pomieszczeniu, z którego wybiegł przeciwnik, są leki i tajny pokój 9 - wystarczy nacisnąć przycisk na ścianie). Wyjdź na zewnątrz, po schodach i przez małe drzwi.

Epizod II, rozdział 3

Musisz tak chodzić po hall, aby wejść na samą górę i w małe drzwi. Wskocz na dźwig i dostań się do miejsca, które widzisz na wprost. Przejdź przez drzwi. Skienij się do pomieszczenia z drugiej strony hali na górze i naciśnij przycisk przy drzwiach. Teraz idź do nowo otwartej furki. Dostań się na okręt, następnie wejdź na mostek i odbierz telefon. Zejdź na dół przez drzwi, które masz przed sobą. Wejdź w kolejne po prawej i zmlierz się z bossem. W pokoju na końcu znajdziesz trochę niezłych zabawek. Teraz z powrotem i drzwiami idź na wprost.

Epizod II, rozdział 4

Trzeba przebiec przez płonący budynek. Właściwie nie jest to trudne, tylko trzeba się trzymać środków korytarzy. Gdy znajdziesz się już w kuchni, idź schodami na dół, a potem do kanałów. Teraz trzeba iść w lewo, potem w prawo, znowu w lewo i po schodach na górę.

Epizod II, rozdział 5

Idź za śladami krwi, przeszukaj stół. Wyjdź z pomieszczenia i idź dalej. W pokoju po lewej są lekarstwa. Przejdź obok wielkiego pieca, przez piwnice i schodami na górę. W kuchni poprzeglądaj kartki leżące na stole i wejdź do pokoju po prawej. Wróć do kuchni i przejdź przez drugie drzwi. Przejdź następnie koło fortepianu skręć w prawo. W następnym pokoju przez duże drzwi i na górę na prawo, a potem z powrotem w drzwi po lewej. Przejdź przez łazienkę i w następnym pokoju przeszukaj łóżko. Idź dalej, odbierz telefon. Wejdź do pokoju i w drzwi po lewej. Teraz wróć na korytarz.

Urojenia

Wejdź do sypialni i na górę. Odbierz telefon i idź do sypialni. Odbierz telefon i na górę. Wejdź w próżnię. Zeskoocz na niższe piętro i w miejscu, gdzie się uda, na jeszcze niższe. Dojdź do wysepki z małym łóżeczkiem. W sypialni zabij... siebie???

Epizod III, rozdział 1

Wskocz przez okno i idź do pomieszczenia po prawej. Posłuchaj radia. Zejdź na dół do pomieszczenia z oknem, potem otwórz jeden z hangarów i idź dalej. Następnie w drzwi na prawo i znowu przez wrota. Dalej małymi drzwiami na końcu hali i drzwiami po lewej. Dostań się na drugą stronę pomieszczenia, wejdź na górę i drzwiami na wprost. Dojdź do końca korytarza i przejdź przez małe drzwi. Odbierz krótkofalówkę. Idź dalej.

Epizod III, rozdział 2

Przejrzyj teczkę na biurku. Idź drzwiami obok. Zakręć dopływ gazu. Teraz balkonem, a następnie z powrotem przejściem po drugiej stronie. Przejdź obok płomieni, a następnie strzel przez zakratowane drzwi w zamek elektroniczny. W pomieszczeniu zakręć dopływ gazu. Przejdź na drugą stronę hali i strzel w beczkę na wózku widłowym. Droga wolna. Teraz drzwiami w prawo i prosto, tymi nad rozwalonymi schodami. W maszynowni na wprost przesunij dźwignię. Następnie przez świeżo otwartą kratę i w hali przesunij dźwignię, aby rozwalić zamkniętą bramę. Przejdź przez nią. Potem w drzwi po lewej i drzwiami w prawo. Po zlikwidowaniu bomb wskocz do wózka i jedź przed siebie. Po krótkiej przejażdżce idź w lewo i przełącz dźwignię na panelu. Następnie trochę się cofnij i idź przez drugie drzwi. Przeskocz po rozwalonym mostku, otwórz drzwi po prawej i wejdź do windy.

Epizod III, rozdział 3

Stań na środku pokoju i obejrzyj znak na podłodze. Idź do Processing room, dalej do Test facilities i do Test subject cells, tam pobaw się komputerem i wejdź do windy. Idź do bloku B i wypuść doktorka z celi, otwórz windę i kolejne drzwi. Teraz wejdź do komory dekompresyjnej. Przejdź przez pomieszczenia i do windy, potem do laboratorium 2. Następnie windą do Storage i znowu do komory. Teraz do Surface storage. Radzę się pospieszyć, do wybuchu zostało parę sekund.

Epizod III, rozdział 4

Zejdź na dół do podziemnego parkingu. Teraz cała trudność to dostać się na najniższy poziom. Rozwal wszystkich na samym dole i odbierz telefon.

Epizod III, rozdział 5

Wejdź do piwnicy i idź w lewo, potem schodami na górę. Na górze w prawo i schodami. Na piętrze w prawo, do końca korytarza i drzwiami w prawo, pobaw się telewizorami. Wyjdź drugimi drzwiami, a następnie wyjściem kawałek na prawo. Dalej schodami na górę. Na samej górze przejdź drzwiami po lewej. Posłuchaj radia i wyjdź drugimi drzwiami. Teraz do końca korytarza i w lewo. Obejrzyj kasety wideo i duży telewizor w pokoju obok. Wyjdź na balkon i drzwiami po przeciwnej stronie. Potem schodami dwa piętra niżej i do piwnicy (drzwi po lewej). Następnie do końca korytarza i drzwiami w lewo.

Epizod III, rozdział 6

Obejrzyj kartkę na stole i wejdź na balkon po przewróconych szafkach. Następnie schodami na samą górę i ostatnimi drzwiami po prawej znowu na górę, po czym drzwiami na końcu sali, znowu drzwiami na końcu i wyjściem w prawo, dalej na lewo i schodami na dół. Potem przez wyjście do sali z kolumną i na zewnątrz.

Sekrety

Ghost

W tym tekście znajdziecie wskazówki, jak je odnaleźć w miarę przechodzenia przez etapy gry.

Tutorial

Na planszy, gdzie uczycie się kierować Maxem, jest ukryta lokacja. W głębi ulicy i obok białego vana, z którego weźmiecie snajperkę. Jest duży pojemnik. Wskoczcie nań, z niego na szafkę przy murze, potem na

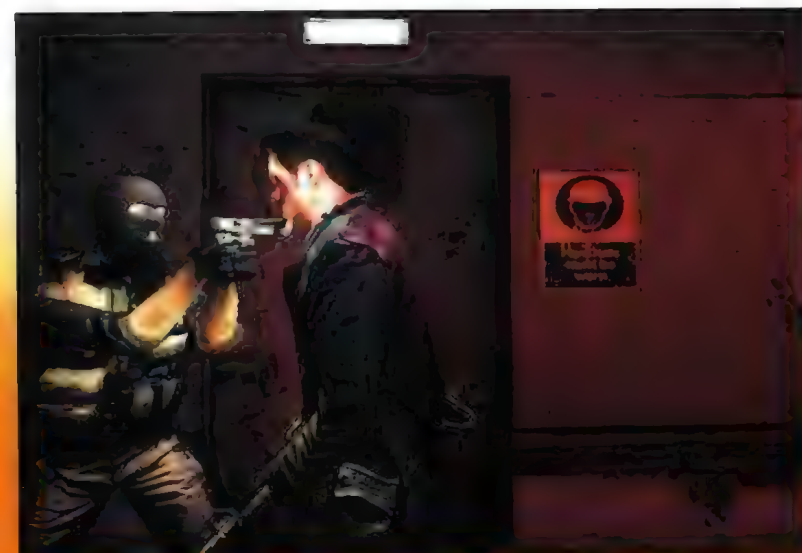


Epizod III, rozdział 7

Idź w stronę windy i w lewo, a potem w prawo i do końca sali. Następnie drzwiami z zielonym światłem i po schodach na górę i w prawo. Teraz przejdź korytarzem nie dotykając laserów. Następnie otwórz windę. Tu spojrz w górę i zestrzel wszystkie bomby (inaczej pożałujesz :/). Wejdź przez drzwi z zieloną lampką i naciśnij przycisk. Wejdź do następnej windy. Gdy helikopter zniszczy szyby zeskoocz na windę po lewej stronie i jedź na dół. Skieruj się do sali i rozwal szafy z niebieskimi świetłówkami. Idź do nowo otwartej windy. Rozwal wszystkich na obu poziomach i pobaw się komputerem. Wejdź do windy na lewo.

Epizod III, rozdział 8

Po rozwaleniu wszystkich schowaj się za rzeźbą i poczekaj (chwilę to potrwa), aż helikopter odleci. Idź drzwiami na lewo, a następnie w prawo na balkon. Dalej po rusztowaniu na następny balkon i schodami na górę. Teraz dużymi drzwiami na prawo, potem w lewo i znowu w



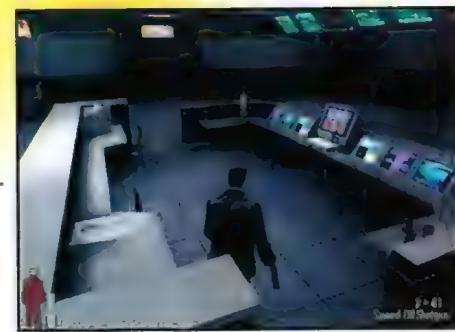
prawo. Następnie schodami na górę. Na końcu sali z kolumnami naciśnij mały czerwony przycisk na biurku, otworzy się tajne przejście. Idź tam. Teraz finałowa walka. Rozwal mocowanie jednej z lin, wybiegnie paru gostków. Po wpakowaniu w nich ołowiu weź snajperkę i rozwal mocowanie drugiej liny (masz na to około 30 sekund). Najłatwiej trafić, stojąc w miejscu, gdzie była pierwsza lina. Na koniec strzał z wyrzutni granatów w wieżę i... Po prostu patrz...

Max Payne jest grą bardzo mroczną i brutalną. Jednak jej twórcy chyba niekiedy odczuwali przesyt tą atmosferą przemocy, gdyż, jak na tak poważną fabułę, umieścili w grze sporo wielkanocnych jaj. Na niektóre natknijemy się bez problemu, po prostu przechodząc kolejne plansze. Jednak kilku trzeba wnikliwie poszukać.

klimatyzator, a stąd na metalowe schody. Wejdźcie na górę. Tam rozbijcie okno i wejdźcie do pokoju, gdzie będzie na was czekać pistolet maszynowy Ingram.

Część I - rozdział 2

Napad na bank. Podczas pobytu w skarbcu bankowym cały czas będzie wyć syrena alarmowa. Po tym jak ją ustrzelicie, zamilknie, a Max wam podziękuje.



Część I - rozdział 3

Telenowela. Szwendając się po hotelu, na jednym z pięter w korytarzu zobaczysz kanapę i tv. Telewizyjnej rozrywce będzie się oddawał jeden z bandziorów. Gdy załatwicie go, nie niszcząc przy tym odbiornika, posłuchajcie i popatrzcie, co nadaje. Toż to telenowela żywcem wzięta z latynoamerykańskich sag! Te dialogi, obrazy, ta zatrzważająca i budująca napięcie muzyka. Straszne.

Łóżka. Jakiego rodzaju jest to hotel, poznamy po łózkach w pokojach. Obok każdego stoi małe pudełko z czerwoną lampką. Niech Max ich "użyje". Efekt mówi sam za siebie.

Buffy - postrach wampirów. Po wyjściu z pokoju 313 skierujcie się w prawo. Traficie do wejścia do toalety. Tu załatwcie bandziorów i odwróćcie się. Na przeciwległej ścianie znajdują się zabite dyktą drzwi, ale jest ona uszkodzona, zatem lekko można ją wyważyć. Wejdziecie do pustego pokoju z czterema

oknami. Jedno jest rozbite. Wyjdźcie tedy na gzyms i podążajcie za 5 adami krwi. Dojdziecie do zabitego okna. Tutaj będzie dykta - oczywi-



ście też uszkodzona. Powiększcie dziurę i wejdźcie do pokoju. Oprócz bojowego dobra znajdziecie w nim trupa przebitego kofiem, który krwią napisał na podłodze "BUFF.". Wróćcie tą samą drogą.

Podglądacze. Z kolei w pokoju 216 natraficie na łóżko we wnęce. Po jednej jego stronie będzie wisiał obraz, a po drugiej plakat dziewczyny w bikini. Strzelcie w plakat. Opadnie, odsłaniając okienko.



Gdy otworzycie szafę w tym pokoju, znajdziecie pomieszczenie z ukrytą kamerą. To za jej pomocą przez dziurę w plakacie filmowano sceny odbywające się w łóżku. Po zbliżeniu się do kamery możecie wykorzystać przycisk "użyj".

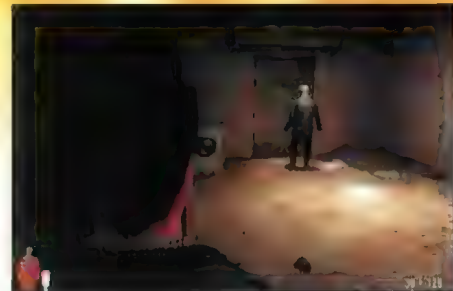
Część I - rozdział 5

Rozdział zaczyna się od animowanej scenki - przyjrzyjcie się rejestracji tego samochodu. :)



Część I - rozdział 6

Przysłuchajcie się rozmowie kłozarda ze strażnikiem, gdy ten będzie wam torował wejście do



pra ni. Odpytywanie na temat hasła jest przezbawne. Niestety wymagana jest przynajmniej szczątkowa znajomość języka angielskiego oraz nazwisk skośnookich reżyserów. Jak już tam wejdziecie, przyjrzyjcie się również temu, co się tam "pierz".

Nie przeszkadzać. Gdy wejdziecie do pokoju, na końcu korytarza na wprost ujrzyjcie drzwi. Spró-



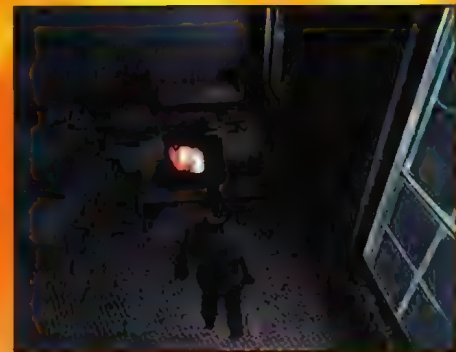
bujcie tam wejść. Będą zamknięte. Charakterystyczne odgłosy pozwolą się domyślać, co tam jest.

SOF2. Gdy wyskoczycie przez okno tego pokoju, skierujcie się w lewo. W tym samym budynku przy murze jest pokój, do którego można wejść



(oczywiście przez okno). Oprócz militarnego dobra znajdziecie tam plakaty do "Soldier of Fortune II".

Telenowela 2. Po skoku na rury będziecie się musieli postarać przejść do pomieszczenia na ich końcu. Przez okno tego pokoju zobaczycie телеви-



zor. Postarajcie się go nie zniszczyć podczas strzelaniny, a będziecie mieli okazję zapoznać się z kolejnym tasimcowym serialem.

Część I - rozdział 7

Boisko do kosza. Gdy traficie na boisko do koszykówki, podskoczcie przy tablicy. W siatce zaplątą jest Beretta. Z kolei po strzelaniu, gdy podejście do furki odgradzającej boisko od ulicy, usłyszycie odgłos silnika samochodowego. Poce-
kajcie chwilę, by - gdy samochód będzie przejeżdżał - ostrzelać go. Auto zatrzyma się i wysądzie



z niego kolejny bandyta, którego będziecie mogli uzłemić.

Łazienka. Nie tylko w Polsce łazienki mają niezłą akustykę. Poruszając się po tej planszy, traficie później z przeciwpożarowych schodów do mieszkania.



Wejdźcie do łazienki i posłuchajcie, jak bandyci zmagają się przeciwko Maxowi.

Dopefish. Pod koniec gonitwy za Gognittim traficie na lokację, w której ten będzie się dobijał do zamkniętych drzwi. Na dachu, na którym się znajdujecie, jest antena satelitarna. Wejdźcie na róg budy-



ku, przy którym stoi, i skoczcie na gzyms budynku obok. Po nim zbliżcie się do schodów, a następnie skoczcie na widoczny obok maleńki występ. Stąd "spadnijcie" w kierunku schodów. Wylądujecie na szczycie metalowej siatki. Zeskoczcie po tej stronie, gdzie zobaczycie dwoje metalowych drzwi. Jedne dają się otworzyć. Za nimi odkryjecie pokój ze sporą ilością eksplodujących zabawek oraz plakatem o treści "Dopefish lives!". Dla przypomnienia - tak nazywał się jeden z wrogów Commandera Keena z 4 części jego przygód, nazwano tak również kilka stworów z różnych gier, m.in. z pierwszej części Quake'a.

Część I - rozdział 8

Pirotechnika.

Podczas pobytu w klubie Ragnarock do-
trzecie do piętra, na którym będą siedzenia jak w kinie i konsola.



"Używając" jej wywołacie na scenie efekty pirotechniczne.

Za kulisami. Gdy traficie za kul'sy sceny, na podwyższeniu ujrzyjcie perkusję, na podłodze gitarę i dwa mikrofony. Po wskoczeniu za perkusję Max



może dać próbkę swoich możliwości, ale już przy mikrofonie stwierdzi, że karaoke to nie dla niego. Zaraz obok traficie na kolejną konsolę pirotechniczną.

Część II - intro

Gdy w majakach uda wam się dotrzeć do pokoju dzieciennego, zatrzymajcie się i spojrzcie na klocki. Układają się w napis "DEAD".



Część II - rozdział 1

Ślady koronera. Zwiedzając ponownie hotel, traficie do pokoju, w którym już byliście. Oznaki waszej



bytności udokumentował na podłodze za pomocą białej kredy koroner.

Spodnie. Idąc dalej natkniecie się na kolejną toaletę, a w niej na gościa spluwę mającego na swoim



miejsu, czyli w garści, ale już ze spodniami nie na swoim, czyli w dole.

Część II - rozdział 5

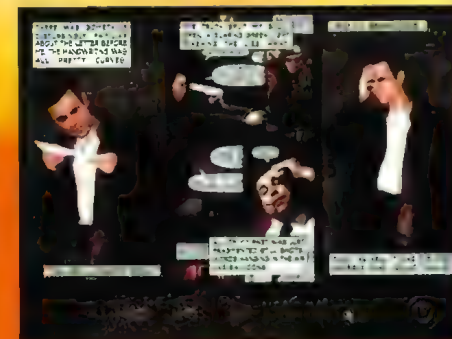
Fortepian. Szwendając się po budynku, natkniecie się na pokój z fortepianem. Sprawdźcie Maxa.



a przekonać się, że i ten instrument nie jest mu obcy. Zresztą melodia też jakby znajoma.

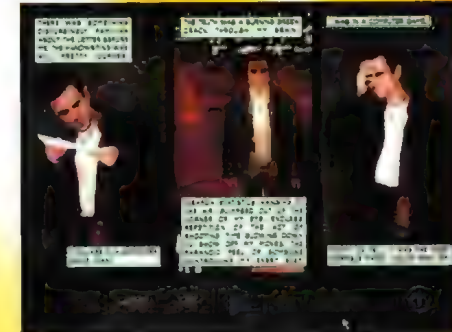
Część III - intro

Komiks. Gdy Max podczas majaków znajdzie się w pokoju z pfonącymi ścianami, niech podejście do



biurka i weźmie leżący tam dokument. Czytając go dowie się, że nie jest autentyczną postacią, tylko bohaterem komiksu.

Gra. Gdy Max po raz drugi znajdzie się w tym pokoju, niech jeszcze raz podniesie ten dokument. Tym razem przekona się, że jest w grze komputerowej. :)



Część III - rozdział 4

Radio. Zaczynacie grę na dachu garażu. Po rozprawieniu się z czterema gangsterami poszukajcie



zejścia na niższe poziomy. Obok zjazdu, po prawej stronie, zauważycie stos beczek. Wskoczcie na nie. Stamtąd na klimatyzator w ścianie, a z niego na dach budynku. Będzie tam stał kontener wykonany z blachy. Jedna część będzie jaśniejsza. Strzelcie w to miejsce, a blacha odpadnie. W środku kontenera ustawcie się na kratce w podłodze. Znajdziecie się w pomieszczeniu n'żej. Zbierzcie snajperkę i inne dobra. Gdy skończycie, włączcie radio, a wysłuchacie dyskusji na temat Maxa Payne'a.

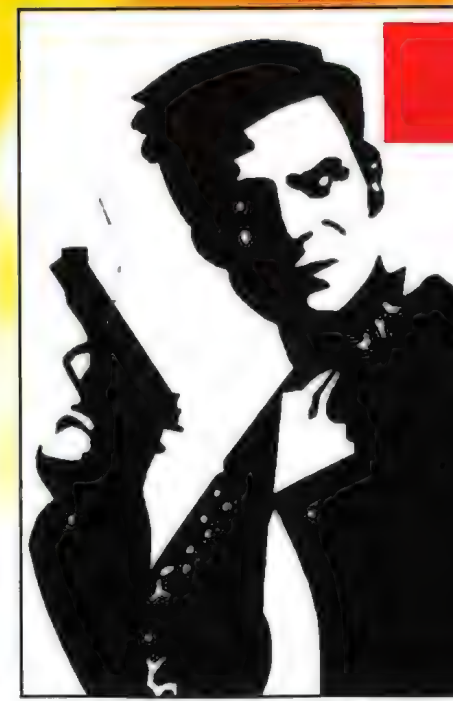
Część III - rozdział 5

Ukryta komnata. Zwiedzając budynek dotrzecie w końcu do pokoju, gdzie ze stołu zabierzecie kasety video. Dwa pokoje dalej będzie pomieszczenie, w którym po prawej stronie znajduje się skórzana kanapa, po lewej biurko, a za nim ściana z szafkami i obrazem. Strzelcie kilka razy w obraz.



Ten spadnie i odsłoni biały przełącznik. Podejdźcie do ściany i wciśnijcie go. Po obrocie zobaczycie, że kanapa uniosła się, odsłaniając ukryte wejście. Gdy zejście tam, traficie na drzwi z zamkiem cyfrowym. Wystukajcie kod i wejdźcie do pokoju. Po lewej będzie wygodne łóżko i szafka z akcesoriami do bolesnych zabaw, zaś po prawej telewizor. Gdy go załączycie, obejrzyjcie i wysłuchacie kolejnego odcinka tasimcowej sagi "Star Trek".

W grze traficie jeszcze na kilka drobniaków, które umilają rozgrywkę i są swego rodzaju niespodziankami. Posłuchajcie zwłaszcza rozmów strażników i bandziorów, gdy was nie widzą. Zwróćcie też uwagę na graffiti ścienne i billboardy reklamowe. A poza tym? Bawcie się dobrze.



FILM

■ Adrian Bilski

Gry komputerowe przebyły długą drogę, od - można powiedzieć - dwukolorowej prehistorii aż po czasy obecne, gdy zagłębiamy się w pseudorealistyczne światy. Programy te stanowiły najmłodszy (obok kina i teatru) i zarazem najszybciej rozwijający się rodzaj sztuki wizualnej na świecie. Tak szybki postęp musiał doprowadzić do konfrontacji z innymi wytworami ludzkiej wyobraźni, w głównej mierze z kinem. Wraz z upływem czasu dało się zauważyć, jak wielki wpływ kinematografia wywiera na przemysł multimedialny. Gry i kino poczęły wiązać się ze sobą, prowadząc do nieuchronnej unifikacji.



Ogromnie przyczynił się do tego rozwój sprzętu elektronicznego, jego modyfikacje i wzrost możliwości. W dobie trójdiskietkowych aplikacji nikomu nie śniło się o fotorealistycznych pomieszczeniach, które każdy z nas mógłby zwiedzić. Dwumegabajtowa gra była szczytem marzeń każdego bliżej zainteresowanego komputerową dziedziną.

Wkrótce okazało się, że dyskietki nie mają odpowiedniej pojemności do przechowywania coraz bardziej rosnącej ilości danych i konieczne stało się wynalezienie nośnika, który mógłby bez problemu pomieścić megabajty informacji. Wtedy właśnie nadeszła era dysków kompaktowych - najpopularniejszego i jedynego liczącego się obecnie nośnika danych.



Wraz z nadejściem CD-ROM-ów realia uległy zmianie. Sześćset megabajtowa pamięć była w stanie pomieścić wielkie ilości wiadomości, przyczyniając się w ten sposób do rozwoju rzemiosła komputerowego. Nie była to wyłącznie jednostronna korzyść, jako że branża rozrywkowa również miała w tym swój udział. Więcej miejsca oznaczała większą przestrzeń, w jaką moglibyśmy zanurzyć się uruchamiając dowolną grę. Po pewnym czasie zaczęto zastanawiać się nad możliwością implementowania filmu do programu komputerowego. Tak powstał projekt pierwszych gier z elementami filmów, mający swych wielbicieli wśród wielu pasjonatów cyfrowej rozrywki.

Wszystko zaczęło się od inicjatywy człowieka nazwiskiem Robert Grebe we wczesnych latach osiemnastych. Był on właścicielem I.C.A.T-u, firmy produkującej pistolety z fotooptycznymi diodami. W momencie naciśnięcia spustu komputer rejestrował strzał i w zależności od tego, czy trafiono w bandytę, czy też w zakładnika (o ile w ogóle w coś trafiono), dogrywał odpowiednią sekwencję filmową. Jednym z najsłynniejszych produktów ALG były wydane na komputerach PC "Who Shot Johnny Rock", "Mad Dog McCree" i "Space Pirates", wyprodukowane w latach 90. Wszystkie charakteryzowały się spójnym (jak na tamte czasy) poziomem, dużą dozą przyjemności z grania, jaką były w stanie zapewnić, jak czas pokazał, to był jedynie wstęp do rozwoju dziedziny, jaką jest kino komputerowe.

Rozpoczęło się już wtedy nieuchronne bliźnięcie w stronę kina, nie tylko jako przemysłu bardzo dochodowego, ale również jako zagadnienia sztuki. Coraz częściej na ekranach monitorów można było ujrzeć ludzkie twarze, nie- rzadko wsparte dekoracjami i rekwizytami. Aspekty dotychczas różniące oba trendy poczęły się zacierać - znikły

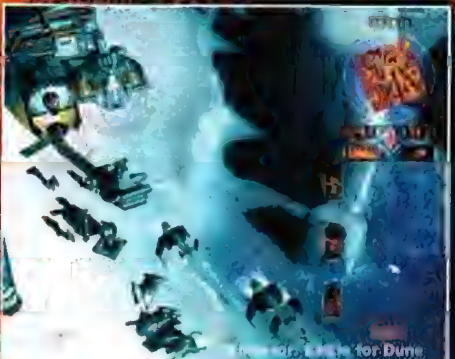
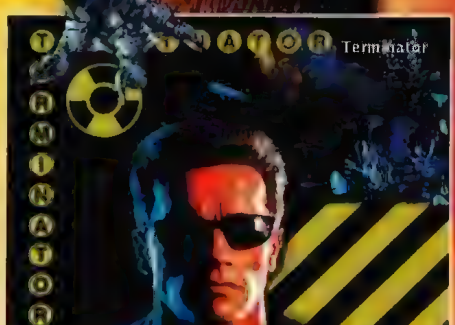
opracowanie treningowe dla policji. Wkrótce przedsiębiorstwo to przekształciło się w American Laser Games, nie zmieniając przy tym swej polityki, a jedynie odbiorcę. ALG przestała tworzyć programy treningowe, a zajęła się rynkiem komputerowym. W efekcie tej decyzji powstały proste zrzędniki, będące de facto filmami - zawierały jedynie niewielki procent grafiki komputerowej. Zadaniem gracza było strzelanie do przestępców i uwalnianie w ten sposób zakładników. Stworzono dzieł tego typu, które kręcone były w Nowym Meksyku i Chicago. Po zakończeniu zdjęć dane te przetwarzane były na laserowe dyski, a następnie trafiały na rynek komputerowy. Pierwsze produkty ALG wydawano na popularną jeszcze wtedy Amigę 500. Software zawarty na dyskach umożliwiał czytanie i odtwarzanie LDP-1450 firmy Sony, a jako dżojstiki posłużyły aluminiowe



Podstawowa różnica dzieląca gry od filmów był scenariusz. To przecież scenariusz jest główną siłą napędową każdego nowego dzieła, niezależnie od tego, czy jest ono produkowane za duże pieniądze, czy też nie. Baczna uwaga zwróciła na ten fakt firma Origin, produkując serię Wing Commander. Fabuła opatrzona intrygą, suspensem i dużą dawką wrażeń przypominała najbardziej udane hollywoodzkie produkcje, takie jak "Gwiezdne wojny". Teraz gdy CD-ROM-y już się upowszechniły, gra mogła rozwijać skrzydła, co zaowocowało Heart of the Tiger - trzecią częścią cyklu. Scenariuszem zajął się Frank DePalma (nie mylić z Brannem), wprowadzając tym samym klimat znany nam choćby z "Bitwy o Anglię". Do filmu zawitali również liczni zachodni aktorzy. Mark

Hamilton, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies czy Tom Wilson. Oto ujął się pierwsza z ręki jedna z osób, która odgrywała rolę Bruce'a Willis'a, lecz także w celu podkładania głosu. W ten sposób rola wielu aktorów w środowisku gier znacznie się zwiększyła. Na przykład wyżej wspomniany Mark Hamilton wielokrotnie miał do czynienia z branżą komputerową (podkładał głos Gabrielowi Knightowi w pierwszej odsłonie słynnej przygodówki, również zaznaczył swoją obecność w StarSieg - "był" Homerem i Kanonem), podobnie przesiąk jak Tom Wilson (Elite Force) i Michael Dorn (właściciel głosu doktora Johna z Gabriel Knight oraz Warfa z Away Team).

i gry komputerowe



Należy również zwrócić uwagę na fakt, że większość gier traktuje o wiecznej wojnie bądź niebezpieczeństwie zagrożającym Ziemię (tak jak to miało miejsce w Mechanicznie - Tiberian Sun i Close Combat). Czyżby scenarzyści nie mieli ambitniejszych pomysłów, czerpiąc jedynie na komercyjny sukces? Oczywiście możemy znaleźć przy-

kładami mogą być Sanitarium i Homeworld. W obu przypadkach fabuła jest przemyślana i bogata w filozoficzne przesłania. W drugiej pozycji widoczne są również nawiązania do homerowskiej "Odysei".

Ważną rolę w produkcji kinowej odgrywa również odpowiednie oświetlenie i reżyseria. To właśnie od niej zależy finalny wygląd projektu. Żeby nadgonić osiągnięcia kinowe, producenci gier musieli znafidyfikować sposób ich realizowania, zmieniać metody wykonywania zdjęć kinematograficznych. W ten sposób kamery ze statycznych (Vortex) przeobraziły się w jak najbardziej ruchome (Silent Steel), a liczba kamer została zwiększona. Na wzór kina zachodniego korzystano z nowoczesnych technik realizatorskich i zatrudniano ekipy twórców z prawdziwego zdarzenia, tak aby praca producentów była bliższa obrabianiu wzorców. Świetnym tego przykładem jest Last Dynasty.

Jak wiemy, obecnie żaden film kinowy nie jest kręcony za pomocą pojedynczej kamery. Takie "uproszczenie" spowodowałoby jedynie ograniczenie w możliwości przy- swajania przez widza obrazu. Wiele istotnych aspektów produkcji nie zostałyby w pełni wytopione - mimika twarzy czy w ogóle rozwój akcji znaczenie by na tym ucierpiał. Również statyczność przeszkadza w odbiorze dzieła. Gry komputerowe musiały to wszystko zreflektować, poddając się odpowiedniemu procesowi. Wraz z upowszechnieniem technologii różnych komputerowych produkcji poczęły warstwą, czego idealnym przykładem jest choćby Repper.

Skończyła się już historia, wciągając dwa słowa na temat charakteru filmów komputerowych. Otoż wśród tych produkcji, tak jak w kinematografii, gry podzielić możemy na gatunki - horror, science fiction, historyczne. Ujawnia się tutaj fascynacja dokonaniemami znanych twórców filmów. Patrząc na Angel Devo i widzimy kolejny film Ridleya Scotta, natomiast grając w Harvest, mamy nieodpartą wrażenie, że oglądamy obraz Wesla Cravena. Wzorowanie się na uznanych twórcach wypada producentom gier na zdrowie, zasobni w wiedzę o posługiwaniu się otoczeniem, zdolni są do wprowadzenia własnych idei twórczych w życie. A to stanowi pierwszy krok do oryginalności.

Zatrzymajmy się w tym momencie i rozważmy zagadnienie niebieskiej płachty, czyli bluescreen - metody stosowanej powszechnie w kinie. Jeszcze nim technika poszła na przód, a możliwości komputerów stały się znaczne, istniała najbardziej rozpowszechniona obecnie technika nakładania obrazu na obraz wykonywaną za pomocą niebieskiego płótna otaczającego aktora. W ten sposób możliwe było zgrabne wyciercie postaci i wklejenie jej w dowolne tło. Technika ta nie dawała może zadziwiających efektów, ale spełniała (i nadal spełnia) swoje zadanie. Z biegiem czasu rozpowszechniła się także na polu komputerowej rozrywki. Wraz z powstaniem pierwszych gier mających pewne elementy filmowe, motyw ten zaistniał jako technika tania i niezawodna podczas realizacji nowego cyfrowego dzieła. To właśnie koszty produkcji dyktowały sposób tworzenia obrazu, a chcieliśmy, aby były one jak najniższe. Powodowane jest to ciągle niewystarczającą liczbą odbiorców komputerowej rozrywki, a czyni więc się zbyt wielkie ryzyko utraty funduszy przeznaczonych na produkcję gry. Efekty działania bluescreenu możemy ujrzeć w grach Daedalus Encounter czy też Pandora Directive, gdzie wszystkie ujęcia realizowane były za pomocą tej właśnie techniki. Choć filmy dużo na tym tracą, nie można powiedzieć, że o samej rozrywce, której elementy kinematograficzne dodawały jedynie blasku. Mimo upływu lat bluescreen nadal pozostaje w powszechnym użyciu.

Price of Freedom jako kontynuacja musiał oczywiście prezentować znacznie wyższy poziom techniczny. Reżymy programu zostały znacznie powiększone (z czterech CD do sześciu), a metody realizatorskie poprawiono. Tym razem już znaczna większość utworów była stworzona na potrzeby filmu, którego produkcja kosztowała osiem milionów dolarów. Tak wielki jak na realia gier komputerowych budżet umożliwił udoskonalenie aspektów reżyseryskich jak i efektów specjalnych. Efekt jest, jak wiadomo, zaiste porażający.

W ostatnich latach udostępniono światu kolejną, znacznie bardziej potężny niż CD nosnik - mianowicie DVD. Jak nieudnie się domyślić, odkrycie to odświeżyło pytanie na rynku rozrywki komputerowej. Z nową techniką zapisu danych wiązała się znacznie lepsza jakość sfilmowanego obrazu. Nagle możliwe stało się przeniesienie filmów (o jakości tych kinowych) na domowy monitor, telewizor. Niespodziewanie magnetyczne kasety wideo przestały być jedynym sposobem na obejrzenie sław Hollywoodu z urządzeniem, które miało je zastąpić, stał się właśnie nowy doskonały nosnik. Producent gier komputerowych również postanowił na tym skorzystać i poczęł wydawać wielokompaktowe przeboje na jednym krążku. Jakość filmów na nich zawartych była nieporównywalnie lepsza od wcześniejszych mimo wszystko ten rodzaj nosnika danych nie przypadł się całkowicie. Dlaczego? Ponieważ urządzenie tego typu sporo kosztuje, a niewiele jest na świecie programów mogących w całości zapełnić tak wielką powierzchnię. W świetle tych faktów DVD okazywał się dotychczas niezbyt potrzebny.

W kinie komputerowym bardzo widoczny jest motyw zapożyczania z osiągnięć kinematografii. Wiele dzieł, które odniosły sukces na dużym ekranie, zostało przeniesionych na ekrany domowych komputerów. Stało się tak z Terminatorem, Dune czy też z Obcym, które obecnie są znaczącymi pozycjami na rynku gier komputerowych. Znałe z tych filmów postaci i miejsca zostały przełożone na język komputerów i rozpowszechnione w nowej formie z nadzieją wysokiej sprzedaży. Trudno stwierdzić czy w wyniku opisanego zabiegu dzieła te straciły lub zyskały, wystarczy wspomnieć, iż coraz częściej próbuje się przetłumaczyć język kina na język komputerów - a nie miałyśmy zresztą powodzenia.

Okazuje się, że metoda zapożyczonych działań ze strony i tak na ekrany kin trafiły komputerowe hity, jak to miało miejsce w przypadku *Mortal Kombat*, *Street Fighter* czy obecnie kinowego *Resident Evil*. Cyfrowi bohaterowie - symbole seksu lub cnoty i odwagi - zostali podmienieni na rzeczywistych aktorów i osadzeni w światach podobnych do znanych z wirtualnych wizji komputerowych. Występowali obecnie w kinach *Tomb Raider* jest świetnym przykładem popularności gier komputerowych. Film powstały na podstawie legendarnego produktu, z Angeli Jolie w roli Lary Croft, zarobił już sto milionów dolarów. co jest dowodem na ogromny popyt tego rodzaju rozrywki.

Sprawdzone pomysły w nowych odsłonach mogą okazać się ideami wielce dochodowymi, co jedynie podwyższył i tak już wielką popularność stereotypów bohaterów XXI wieku. Naturalnie, filmy tego rodzaju nie zdobędą uznania w oczach krytyków filmowych, ale mogą liczyć na poparcie ze strony wielbicieli multimediów. Co jednak tak naprawdę świadczy o powodzeniu takiego obrazu? Trzeba przyznać, że większość filmów zrobionych na podstawie gier komputerowych przeszła praktycznie niezauważoną. Stało się tak, ponieważ świat rozrywki komputerowej radzi się innymi prawami niż świat kina i fotografii – wirtualne postacie nie mają żadnej głębi, a światy przedstawiane na domowych monitorach są bardzo płaskie. Kinomani nie aprobują takich niedopatrzeń, które przecież są niezauważalne dla fanów gier. Przy przekładaniu języka komputerowego na język kina trzeba się włączyć na wiele aspektów, które w oczach programistów mogą być nieistotne (to działa w obie strony). Te reguły złał "Street Fighter" – film bardzo powierzchowny i trudny właściwie do zrozumienia. Aby film na podstawie gry mógł odnieść sukces (przynajmniej kasowy), nie wnosząc ze sobą nic nowego bądź odrywczego, zmuszony jest posłużyć się schematem. Tak stało się w przypadkach "Mortal Kombat" i "Tomb Raidera". W pierwszym obrazie zauwazując można próbę rekonstrukcji "Wejścia Smoka", natomiast nowa inicjatywa Eidosu to po prostu czwarta część "Indyana Jonesa". Idąc do kina, odbiorca ma nadzieję ponownie ujrzeć zwinnego, obdarzonego humorem poszukiwacza przygód – nie zaś kobietę, której jedynym zajęciem stało się strzelanie do wściekłego, co się porusza. Eksploatacja uznanych wzorców osobowych jest udanym chwytem marketingowym wskazującym drogę naśladowcom.

Swierstego rodzaju novum na tle... filmu komputerowego okazał się Final Fantasy - The Spirits Within. Jest to dzieło luźno oparte na motywach legendarnej konsolowej (choć ostatnimi czasy również perceptorowej) serii RPG, której twórcą mianowicie Hironobu Sakaguchi. Jest jednocześnie reżyserem filmu. The Spirits Within na bycie takim samym wydany jako film pełnometrażowy (90 minut, nie zaś jako gra, a prezentować będzie sięgający świat stworzony przez za pomocą komputerów.

Do produkcji zaangażowano gwiazdy hollywoodzkiego kina (cyfrowym postaciom głosów użyli między innymi Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland); natomiast scenariusz stworzył zespół pod reżyserią innych Ala Reinerta, współautora scenariusza do "Apollo 13". Co jednak ma wyróżniać japoński wyrob spośród jemu podobnych produkcji? Japońscy programiści zwracali baczną uwagę na szczegóły, takie jak naturalnie wyglądający kolor włosów postaci bądź oczu (w celu wywołania głębi i uczucia stworzono specjalny program). Tak zaawansowane efekty specjalne umożliwił wysoki budżet filmu wynoszący 115 milionów dolarów. Wszystko po to, aby Final Fantasy zbliżyć jak najbardziej do rzeczywistości. Miałem przyjemność zobaczyć fragmenty omawianej produkcji, a te wywarły na mnie spore wrażenie. W obecnej chwili planuje się już drugą część rzeczonego filmu, angażującą doktor Aki Ross (główna bohaterka obra-

zu), ale nie ma to być sequel do części poprzedniej. Prace nad filmem mają rozpocząć się jeszcze w tym roku.

Kino interaktywne znalazło wielu wielbicieli – co więcej – istnieje już enkawaly ludzi, którzy zajmują się zawodowo zagadnieniem filmu interaktywnego i jego znaczenia w dzisiejszej rzeczywistości. Jednym z takich ugrupowań jest placówka ATR Media Integration & Communication Research Laboratories. Jej pracownicy wraz z prezydentem zarządu Ryohiei Nakatsumi, pracując nad sposobem "interakcji czasu rzeczywistego" z komputerowo generowanymi aktorami. Ślad wziął się pomysł na Syntetyczne Wywiady: technologię stworzoną na Uniwersytecie Carnegie Mellon (CMU - Carnegie Mellon University) w Pittsburghu w Pensylwanii przez Scotta Stevensa i Michaela Christela. Polega ona na zadawaniu pytań o charakterze konwersacyjnym maszynie udającej i rzeczywistego rozmówcę i starającej się odpowiadać na nie tak bezrefleksyjnie, jak robiłaby to istota ludzka. Po odpowiedziach można poznać cechy syntetycznej postaci. Takie jak zachowanie, przekonywanie czy wiedza ogólna. Projekt ten stara się również określać cechy charakteru na przykład humor czy refleksje. W ten sposób Syntetyczny Wywiad próbuje uchwycić relacje między rozmówcami i uczynić je jak najbardziej realnymi.

Na koniec zainteresować się warto zagadnieniem liczb gier na światowym rynku komputerowym, oczywiście w przypadku tych zawierających filmy. Z tego, co powyżej zostało napisane, może wynikać, iż kino komputerowe przeżywa obecnie swoje najprzełajsze lata. Sytuacja ma się jednak zgoła odmiennie. Jak nie trudno zauważyć, programów z nakręconymi filmami jest nieporównywalnie mniej niż produktów, które ich nie zawierają. Z powodów powyżej wspomnianych rzemiosło multimedialne nadal pozostaje rozrywką, która nie może się wybić na gruncie swoich możliwości. Jest to ciągle niepełnowygrany dyktando sponsorów chętnych wspomóc dzielnicę przez nas kulturową, z kinem sytuacja przedstawia się zupełnie inaczej. Od czasu pierwszego filmu braci Lumiere stało się ono rozrywką bardzo powszechną. Kinetomatofole związują się na tyle z ludzkim życiem, że życie bez niej wydaje się niemożliwością. Film może oglądać każdy, gdyż nie wiąże się z tym żaden wysiłek - ani fizyczny, ani psychiczny.

Z takiej perspektywy trudno wyrokować, jaka będzie przyszłość gier-filmów. Bardzo możliwe, że kiedyś przestanie się dążyć do różnic między kinem a teatrem i grami komputerowymi. Dziś najprawdopodobniej nie umiemy i będzie przybierał on znaczenie dzięki takim wizjonerom, jak Chris Roberts i Ryohs Nakatsu. Rozrywka multimedialna wciąż podlega przekształcaniu, a metody realizowania tych przedsięwzięć wciąż cały czas zmieniają się dostosowując do realiów kinowych. Wierzę, że dziedzina, jaką jest rynek komputerowy, który najprawdopodobniej pochłonie większą część tego co dziś określamy mianem sztuki, nie będzie ignorowany i zajmie poczesne miejsce w historii.

■ **Blo, blo, blo i jeszcze raz blo** (fppzone@box43.gnet.pl)

elo!

NASTEPKA SERIOUS SAMA?

Chociaż, twórcy niezwykle grywalnego Serious Sam'a, ogłosili niedawno, że następny epizod 55 ułaje się w sklepach już w grudniu tego roku! W momencie gdy piszę te słowa, gra wchodzi w fazę testów alpha. Huh! Najlepiej jeśli can gozworków do rozważenia są szczegóły już ze momentu, jużżycia... ale czy tym razem nie stanie się teżoburzej, jak dzie tych, którzy nie zdążyli już w przypiecku jedyńki Mam nadzieję, że tym razem o tym nie zapomni...

EXISTENCE do H-U

[illegible]

MP TEST RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

testu i d. i parę innych firm, które tworzą RTCy, jak i MP do niego (za MP jest odpowiedzialna osoba ekipy), wreszcie wypuścił oczekiwany test multipolaryzacyjny z WOLFA. Ofiarę on kilka dni, klasa postaci, a także jedna mapa... i jak się przedstawia? Obserwatorzy, którzy mieli możliwość zagrania większą ekipą (czytaj: po jakichś 10 ludków w drużynie, Aga właśnie mógłby wybierać między dwoma straganami kaniłdka - alandzkiego, baze - i Niemcy/brańcie są bazy), wy-powiadają się o rozgrywce w sposób bardzo pozytywny i co chwile wypływają z siebie nowy komplement na ten temat. Chodzią - jak posiadacze niedźwiedzia SDI - nie mając szans uczestniczyć w "wielkosobowej" roz-

grywce z tego powodu, że serwery albo są zapchane, albo nie przyjmują takich pingów, jakie oferuje moje łącze, albo dlatego, że nie broni zmyślny password. Ale za to wraz z Thimem testowaliśmy chwilę (elo!) te

teżyna co, raz, raz, mapie, w przyszłości, góry, jakie
ze sobą niesie. A więc... wyglądało to nieciekawie, ale
jak miało wyglądać, gdy gra się na mapie w trybie
dla którego 16 góry to za mało? A przynajmniej
sprawdźnię dostępne góry i mogę też, że są naprawdę
dla porównania, pięknie wykonane w wogóle. Chciałbym (jak
on wypływa nabożeństwa), miotacz ognia czy "inne
maszynowe" pukawki". Im bardziej mocną głowa
tym, tym wolniej się ponaszają naszymi palczkami...
no tak, do tego podzielił na klasy 1... zabójca CS-a? Ojciec
może i takowy też "nieciekawy", ale nie wydaje mi się
są, zostali mi BŁW.

[illegible]

UNREAL2 ALPHA [Technology Demo]

nie, nie - wychlebił na Nadzie Technologię Demo 02, które prezentowano na jakichś targach "gierowych". Obserwatorzy, którzy już dawno nie do plików, pisał, że normalnie w toż zagrad nie ma, gdyż może wyka- gnie/branie in- ied, nie są nawet w 50% takie jak nie zaprzęgniowane w pełnej wersji (dzięki tej, że pro- można podlegać nie tylko, boochod, inwale, cowa, pioni, pociąganie w wielu miejscach brzoje tekstu). Może za miesiąc napiszę/napiemy o tym coś więcej, a tymczasem "bory", ale nie znajdziecie tutaj żadnych (wyjątkowo zwięzłych) zdjęć z 02u, gdyż ich publi- kowania zabronił człowiek z Legend 1n. (A tak ochu- ko może "zapisać", że jakies tam zdjęcie, ofsz - ja nie wiem, jakie, ależ nie! Zdecyde w archiwum inne- al, gacznik, ofsz, jak dobrze posprządać): p

RED FACTION MP DEMO

Słow kilka na temat domka multiplayer RF które ukazało się w Sieci przez parę minut przed oddaniem materiału do poprzedniego FZ: A zatem... 4 mapki (po dwie na rodzaj rozgrywki), sporo główek (w tym "wyłubakufalicaadd", "aserfari", Musicie To zobaczmy! Tfu, zagań, przestawiać), dwa tryby gry (OBM, CTF) i milooooooonooooooooooooo, żeby aż ciśnie z monitora podczas rozkoszowania się niezwykle rajucająca rozgrywką. Zmian w porównaniu z demem oferowanym przez inne gry af Pienie ma już sz bardzo mało, ale za to wygląda ładnie! Poziome naciąg kolorów i w ogóle... pare nietypowych broni, rozwiązanie fien... to bawcie się nie marniej... to tylko poprzedni raz był taki wypas ekranem na jedną wersję (tutaj DZEM) oficjalnie w sklepach, że moment musi być tak... uuu podoba?

QUAKE: THE MOVIE

blo (np. Slipknot - Skin Ticket)

Quake "część pierwsza" - wraz z nowymi mapami, graficznymi zmianami, programami i także kompletnymi

Sobowtóry

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywać.

* Do listu powinno być dołączone oświadczenie: "Mnie, więcej takiej treści: 'Ja (tu 'mie, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: 'to ja jestem na tych zdjęciach') i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".

* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).

* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartalny? Półroczny?). I wy wskazecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolność montażu!

Oto nowe propozycje:

■ **Magda Mróz - 15 lat - Lara**

■ **Sebastian Wydrzyński - 15 lat - Kyle**

Katarina (Mark Forces 2)

■ **Lena Błażejczyk (z Inweji) i Eryk**

Błażejczyk - Half Life i Half Life Opposing Force

■ **Maja Fiolek - Santa Klauz**

■ **Justyna - 16 lat - Lara**

I jeszcze jedna drobna uwaga. Dość często przychodzi nam do wiadomości, że konkurs oglądający na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Są to osoby, np. wcielając się w samochód i robiąc sobie zdjęcie, by być sobowtórem Mike'a Damage'a. Prosimy o sobowtóra konkretnej postaci. Nie musimy podawać imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. Nie wysyłajcie się rzucać palnikiem w celu upodobnienia się do pierwszego. Bo choć zdjęcie wychodzi całkiem sporo, to coraz częściej wybiera się do... niechcianej roli. I wtedy nikt nie chce być konkursy rymał... pozostawiając...



Droga do szkoty przez modem

■ **Jacek Marciniak**

Znamy z filmów i literatury obrazki, na których australijskie dzieci łączą się ze szkołą za pomocą videokamer. Niby wszyscy uczniowie są obecni na lekcji, a tak naprawdę tylko wychowawczyni jest w szkole, pozostali siedzą przed swoimi kamerami i oglądają całą resztę "klasy" na monitorze. Nie da się wprawdzie prowadzić w ten sposób zajęć wychowania fizycznego, ale większość przedmiotów szkolnych rzeczywiście nie wymaga fizycznego uczestnictwa zainteresowanych osób. Tak naprawdę chodzi tylko o to, by wszystkie dzieci zmobilizować do nauki tego samego w tym samym czasie. Najmłodsi nie potrafią sami się motywować, bo najczęściej nie wiedzą, dlaczego i w jakim celu się uczą. Inaczej wygląda sprawa z dorosłymi. Im nie trzeba perswadować, że warto się uczyć, bo "nauka to potęgą kluczy", jak mawia stare przysłowie.

Polska nie jest tak rozległa jak Australia, więc raczej potrzeba organizowania wideoszkół nie jest zbyt wielka. Poza tym istnieje Internet i takie sprawy jak przesyłanie obrazu albo dźwięku na odległość załatwia się online. Jest jednak inny problem: dokształcanie wymaga czasu, a tego brakuje zwłaszcza dorosłym. Brakuje też pieniędzy na dojazdy, podręczniki, opłaty semestralne i ładne teczki :-). Postanowiliśmy sprawdzić, czy w Polsce działają instytucje zajmujące się nowoczesnym kształceniem zdalnym. Przez nowoczesny rozumiemy tu taki system, który nie posługuje się metodami korespondencyjnymi. W naszych poszukiwaniach trafił nam na ciekawą inicjatywę edukacyjną, której nazwa brzmi Edumatic. Rozmawialiśmy z przedstawicielami firmy Edustrada (www.edustrada.pl) o ich nowatorskim systemie kształcenia zdalnego poprzez Internet.

Jeszcze w tym roku na polskim rynku dostępny będzie nowy, uniwersalny i elastyczny produkt przeznaczony do kształcenia na odległość w środowisku Internetu. Edumatic to autorskie rozwiązanie, które dzięki swojej ofercie w sposób kompleksowy podchodzi do zagadnienia e-edukacji.

Specjaliści z Edustrady twierdzą, że pojawiające się w ostatnim czasie duże zainteresowanie kształceniem na odległość wymaga rozwiązań, które będą gwarantowały skuteczność nauczania oraz będą dostosowane do potrzeb polskiego odbiorcy. Gwałtowny rozwój Internetu sprawia, że właśnie to medium wydaje się najbardziej odpowiednie do prowadzenia kształcenia z wykorzystaniem nowych technik. Multimedialność Internetu czyni kształcenie bardzo atrakcyjnym, a jego zasięg pozwala dotrzeć do dużej grupy uczniów niezależnie od ich lokalizacji. Wsparcie procesu kształcenia odpowiednio przygotowanymi systemami informatycznymi gwarantuje skuteczność nauczania, a planowanie szkoleń oraz organizowanie procesu dydaktycznego jest dostępne bezpośrednio dla nauczycieli bez konieczności angażowania odpowiednich kadr technicznych.

Edumatic jest wyspecjalizowanym zestawem rozwiązań, które umożliwiają prowadzenie procesu dydaktycznego w ramach Internetu. Składa się z dwóch podstawowych i wzajemnie uzupełniających się elementów: systemu Edumatic oraz aplikacji Edumatic Lite.

System Edumatic to serwer zarządzania zawartością dydaktyczną. Jest to system klasy LMS (ang. Learning Management System), dzięki czemu dostępne są w nim wysoce zaawansowane narzędzia funkcjonalne w

pełni wspierające proces dydaktyczny oraz wszystkich jego uczestników. Umożliwia on zarządzanie i udostępnianie treści dydaktycznej przechowywanej w postaci kursów multimedialnych. Po jednorazowym umieszczeniu w systemie kurs może być dalej modyfikowany lub rozwijany bezpośrednio przez dydaktyka oraz kierowany do określonej grupy uczniów. Nauczyciel wspierany jest również podczas organizowania i kontrolowania przebiegu procesu dydaktycznego, np. w każdej chwili dostępna jest informacja o stanie zaawansowania ucznia w realizowaniu bieżącego materiału. Duży nacisk położono na sposoby kontroli wiedzy - przykładowo dostępny jest rozbudowany mechanizm testów zestawianych i sprawdzanych automatycznie przez system. System raportowania pozwala tak nauczycielowi, jak i przełożonym ucznia zorientować się w jego postępach w nauce.

Edumatic przeznaczony jest do prowadzenia kształcenia poprzez Internet w trybie online i przy wykorzystaniu standardowej przeglądarki WWW. Nastawiony jest na samokształcenie (uczeń pod kontrolą systemu przyswaja wiedzę, która następnie zostanie zweryfikowana bez zaangażowania nauczyciela) oraz nauczanie w trybie asynchronicznym (kształcenie pod kontrolą nauczyciela pełniącego rolę konsultacyjno-organizacyjną) i synchronicznym (wirtualna klasa - uczniowie uczą się pod kontrolą nauczyciela, tak jakby siedzieli obok siebie w jednej ławce).

Aplikacja Edumatic Lite to klient systemu Edumatic przeznaczony do prowadzenia kształcenia w trybie offline. Zapewnia ona uczącemu się dostęp do treści dydaktycznych bez konieczności stałego połączenia z systemem Edumatic. Jednocześnie aplikacja zapewnia nauczycielowi pełną kontrolę przebiegu procesu dydaktycznego - jest odpowiedzią na potrzeby polskiego odbiorcy, który nie zawsze może sobie pozwolić na dostęp do Internetu w trybie online.

Rozwiązanie Edumatic zostało opracowane z uwzględnieniem najnowszych trendów i standardów obowiązujących w e-edukacji. Ważną cechą systemu jest jego otwarta architektura pozwalająca na dostosowanie funkcjonalności do indywidualnych potrzeb uczestników procesu dydaktycznego. Edumatic zapewnia również zgodność z obowiązującym międzynarodowym standardem reprezentacji zawartości dydaktycznej SCORM. Przyjęte rozwiązanie czynią więc z Edumatica niezwykle ciekawą ofertę dla każdego zainteresowanego prowadzeniem kształcenia na odległość.

Kalejdoskop WWW

Witam was w post-wakacyjnym wydaniu kalejdoskopu WWW. Tym razem w ogóle nie ma od was linków (zatapaliście bakcyli wakacji i sobie leniuchujecie, co? Oj, nieładnie, nadsyłać namiary, nadsyłać!), dzięki czemu mogłem połączyć trochę wody w opisy witryn, które sami wyszukałem. Przypominam także o zasadach przyjmowania linków do tego działu: e-mail musi mieć temat "Kalejdoskop WWW", oprócz samego linka musi także zawierać przynajmniej parowyrazowy opis danej witryny, to wszystko trzeba wysłać na blond@go2.pl. Liczba linków (różnych) w jednej wiadomości jest oczywiście nieograniczona. Przesłanie screena strony w BMP lub wysyłanie jej namiarów kilka razy w ciągu miesiąca od razu dyskwalifikują ją z możliwości zaistnienia w tym dziale.

[bl0110010]

audiogalaxy

AUDIOGALAXY
[www.audiogalaxy.com]

W wyniku wielu spraw sądowych Napster wreszcie ugiął się pod presją wytwórni płytowych i zaczął "kasować" powiązania do niektórych utworów w swoich bazach, znajdujących się na hudebkach użytkowników. Od tamtej pory wyszukanie czegoś konkretnego poprzez Napstera stało się bardzo trudne. W obliczu tego faktu wielu starych fanów Napstera zainteresowało się innymi systemami, które są pomocne w wyszukiwaniu MP3. Jednym z takich programów jest Audiogalaxy. Wyszukiwanie utworów nie odbywa się poprzez specjalny program, ponieważ ten służy tylko do ich ściągania czy też wysyłania do innych użytkowników. Do szukania MP3 wykorzystujemy najwykleszą w świecie przeglądarkę stron WWW. Dzięki dużej bazie użytkowników program nie powinno być problemu z znalezieniem nawet najbardziej rarytasowych kawałków. Niestety są i złe strony - parę razy dziennie serwer jest przeciążony i nie można za jego pośrednictwem pobierać nowych plików. Na szczęście takie sytuacje, jeśli mają już miejsce, to nie trwają zbyt długo. Kończąc opis, pragnę przypomnieć o prawach autorskich, które mówią, że ściągając na swój dysk daną MP3 oświadczasz, iż masz oryginalną płytę czy też kasety zawierającą dany utwór (piszę to tylko na wszelki wypadek, jestem pewien, że sami o tym wiecie i pamiętacie :)). W obecnej sytuacji Audiogalaxy wydaje się najlepszym rozwiązaniem, jeśli chodzi o systemy wymiany MP3 między użytkownikami Sieci. POLECAM! (Więcej na temat programów "peer to peer" możecie przeczytać na <http://mp3.pl/testy/pil-toplist/>. Tam też specjalne forum poświęcone temu zagadnieniu.)

Max Cavallera
[avemax.rockmetal.art.pl]

Miłośnikom muzyki "ciężkiej" (nie chcę się płać, wymieniając poszczególne gatunki metalu, pew-



Tunelem na IRC...

...z ominięciem restrykcji

■ Raziell

"Your connection is restricted!" - taki właśnie sympatyczny napis wita wszystkich modemowców z TP SA, łączących się z serwerami sieci IRCNet. Rodzi się więc pytanie: czy nie można nic z tym zrobić? Jasne że można, zaraz przekonacie się o tym sami.

Restrykcja - co to jest i z czym to się je?

Restrykcja, najprościej mówiąc, znacznie uszczupla nasze prawa na IRC-u. Posiadając OP-a nie możemy kopać, banować, opawać/depować innych ani nawet zmieniać topicu. W skrócie - możemy tylko gadać. Nie oszukujmy się jednak - do czystego gadania są chaty. IRC to coś więcej, to miejsce dla bardziej ambitnych. Co więc zrobić, żeby w pełni rozwinąć swoje skrzydła?

Adres, domena, host...

Kiedyś już poruszałem ten temat, ale przy tej okazji muszę to zrobić jeszcze raz. Łącząc się z Internetem przez modem, każdorazowo dostajemy inny host (ciąg znaków umożliwiający identyfikację naszego połączenia). Przykładowo jest to: pc185.wroclaw.ppp.tpnet.pl. Podobny host, różniący się jedynie cyferką na początku, jest przyznawany każdemu następnemu modemowcowi. Jeśli teraz zerwiemy połączenie z Internetem, nasz host otrzyma ktoś inny. Założmy, że modemowcy nie mają restrykcji, a podczas naszego pobytu na IRC-u poważnie nabroiliśmy (np. przejeżdżaliśmy kanał, podczyściliśmy się pod IRC-OP-a, floodowaliśmy) i dostaliśmy k-line. Nie możemy wejść na IRC, więc się rozłączamy i łączymy ponownie (z Internetem, nie z serwerem IRC), nabywając przy okazji nowy, wolny od k-line host. My jesteśmy zadowoleni, ale osoba, która otrzymała wkrótce nasz host - raczej nie. Tak więc nakładanie k-line na hosty z modemów TP SA jest bez sensu. Dlatego administratorzy IRCNetu trafnie rozwiązali ten problem i ograniczyli wszystkim z domeny *.ppp.tpnet.pl te prawa na IRC, które mogą prowadzić do k-line.

Gdy wchodzimy na IRC, serwer przyznaje nam automatycznie adres, który wygląda mniej więcej tak: nick!ident@host.domena.pl. Przykładowo może to być: Raziell!raziell@pc185.wroclaw.ppp.tpnet.pl (w przypadku łączenia się przy użyciu modemu bezpośrednio z serwerem IRC) albo Raziell!raziell@jest.gita.inn.to.wafile.pl (w przypadku korzystania z tunelu IRC). Ale przejdźmy do sedna sprawy...

Czym jest tunel IRC?

Tunel IRC to, jak sama nazwa mówi, tunelik prowadzący przez inny komputer w sieci, czyli jakby zdalne IRC-owanie przez drugi komputer. Jeśli czytaliście moje poprzednie artykuły, to na pewno wiecie, że taką zdalną pracę umożliwiają nam konta shellowe. Jedynym minusem tunellingu IRC jest właśnie to, że musimy takie konto mieć, a konkretniej kupić. Gdzie, o tym pisałem w jednym z poprzednich artykułów, lecz wystarczy zapytać o to kogoś na

IRC-u, a na pewno wam powie. Dwoma najpopularniejszymi tunelami są: tunel SSH i BNC (choć ten drugi tak do końca tunelem nie jest). Zaczniemy więc od pierwszego...

Tunel SSH

Do postawienia tunelu SSH potrzebne są: konto shellowe i klient SSH (najlepiej Tera Term SSH lub inny, podobny). W pierwszej kolejności zaloguj się na swoje konto i wpisz: screen (musisz mieć włączoną obsługę screena - zapytaj swojego admina). Następnie: `ssh -R XXXX:wroclaw.irc.pl:6667 adres.serwera.pl`. Pod XXXX wstaw port, na jakim chcesz postawić tunel (dowolna liczba z przedziału 1024-65535), a pod adres.serwera.pl po prostu adres, jaki posiada twój serwer, na którym stawiasz tunel (podajesz go jako host przy logowaniu). Np. `ssh -R 12345:wroclaw.irc.pl:6667 shell.pl`.

... gotowe! LWAGA - pamiętaj, że ważna jest wielkość wpisywanych liter! Teraz włącz swojego klienta IRC (np. mIRC-a) i wpisz:

```
/server adres.serwera.pl XXXX
```

W naszym wypadku:

```
/server shell.pl 12345
```

Po chwili powinniśmy połączyć się z serwerem IRC, tylko że już bez +r i z nowym, unikalnym hostem!

WAŻNE: gdy kończysz swoją zabawę z IRC-em - zamknij tunel! Z pewnością oszczędzi to nerwów twojemu adminowi, dla którego każdy kolejny tunel SSH to następna dziura dla serwera. O tym, jak "zabić" proces na koncie shellowym, później.

BNC

BNC (akronim BouNCe, z ang. odbijać się) to nic innego jak IRC-owe Proxy, czyli program działający na wzór tunelu SSH. Różni się on od tego pierwszego przede wszystkim złożonością, gdyż posiada wiele ciekawych opcji. O ile SSH (potrzebny przy stawianiu tunelu SSH) jest "wbudowany" w konto shell, o tyle BNC musimy ściągnąć z Internetu. Znajduje się on m.in. na stronie <http://gotbnc.com>. Plik najnowszej wersji tego programu ma nazwę `bnc2.8.4.tar.gz`, i w takiej postaci przegrywamy go na nasze konto shell (np. za pomocą Cute FTP lub Windows Commandera). Następnie logujemy się na nie i wpisujemy po kolei:

```
tar -xzf bnc2.8.4.tar.gz
cd bnc2.8.4
./configure
make
```

To już połowa roboty. Przydałoby się teraz skonfigurować BNC. Możemy to zrobić na dwa sposoby - za pomocą kreatora lub ręcznie. Aby uruchomić kreator, wystarczy wpisać: `./bncsetup` (musisz być w katalogu `bnc2.8.4`). Teraz program zada nam kilka pytań:

"Port to listen on" - podaj port, którego BNC ma używać do porozumiewania się z tobą (liczba z przedziału 1024-65535).
"How many users would you like to be allowed on BNC at the same time?" - liczba użytkowników, którzy mogą jednocześnie korzystać z BNC. Jeśli nie chcesz limitu, wpisz tu 0.
"Pick a password" - podaj hasło dla zwykłego użytkownika.
"Pick a password for the superuser" - podaj hasło dla superuśera (znacznie poszerzone prawa, dodatkowe komendy).

Gotowe! Spróbujmy teraz utworzyć plik konfiguracyjny ręcznie. Potrzebny nam będzie do tego zwykły windowsowy notatnik. Uruchom go i wpisz takie 2 linijki:

```
S:hasło_superusera
D:port:liczba_userów:hasło
```

Czyli np.

```
S:IRC_po_godzinach
D:12345:1:czytaj_CDA
```

Teoretycznie tyle by wystarczyło, aby BNC działało. Inne opcje, których ustawienia możemy zmienić z domyślnych na własne (wystarczy dopisać wybraną linijkę), to:

```
C:port_serwera_IRC
```

Ustalamy port serwera IRC, z jakim chcemy się łączyć (dla sieci IRCNet najlepiej wpisać 6667).

```
L:bnc.log
```

Podajemy nazwę pliku, do którego BNC ma zapisywać wszystko, co się wokół niego dzieje.

```
A:1:jakis.adres.pl
```

Wykaz adresów IP, które mogą korzystać z BNC.

```
X:domyślny.vhost.pl
V:inny.vhost.pl
V:jeszcze_inny.vhost.pl
```

Umożliwia wybór vhosta. Np. jeśli konto posiada adres `cdaction.pl` i admin ustawił jakieś vhosty, to możemy zmodyfikować nasz adres na IRC-u do postaci: jakis.vhost.cdaction.pl (Raziell!raziell@jakis.vhost.cdaction.pl). O to, czy na twoim koncie dostępne są vhosty, zapytaj admina. W powyższym zapisie (w pliku konfiguracyjnym) po X: wpisujemy domyślny vhost, jakiego chcemy używać (np. `cdaction.pl`), a po V: podajemy inny, dostępny na koncie vhost (np. kupuj.cdaction.pl). Uwaga - możesz dopisać tyle vhostów, ile tylko zechcesz (pod warunkiem że twoje konto takie obsługuje!).

Teraz możesz już zapisać swój plik konfiguracyjny pod nazwą `bnc.conf` i przegrać go na swoje konto do katalogu `bnc2.8.4`. Aby uruchomić BNC, wejdź na konto shell i wpisz:

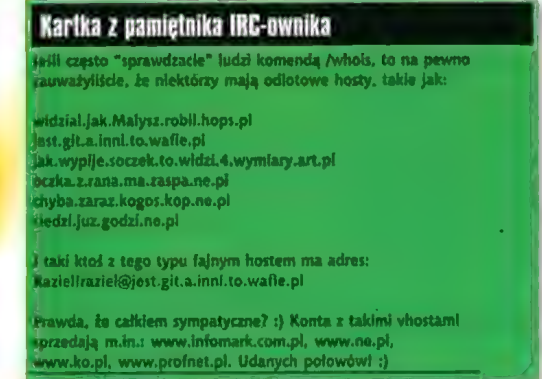
```
cd bnc2.8.4
./bnc
```

Następnie włącz swojego klienta IRC (np. mIRC-a) i wpisz: `/server adres.serwera.gdzie.jest.bnc.pl port_BNC`

Gdy zgłosi się serwer, wpisz:

```
/quote pass hasło - gdy chcesz zalogować się jako zwykły user
/quote main hasło_superusera - gdy chcesz zalogować się jako superuser
```

W zależności od tego, jak się zalogowałeś, masz dostępne następujące komendy...



CZY JESTEŚMY TERRORYSTAMI?

Rozpoczęcie artykułu od takiego zdania może narazić autora na doraźne mordobicie w wykonaniu pozostałych redaktorów - jest to jednak pytanie prowokacyjne. Nie chciałem też zaczynać od: "Dzień 11 września 2001 roku na zawsze zmienił oblicze świata, który po zamachu terrorystów na World Trade Center nigdy już nie będzie takim, jakim był". Zdanie jest już tak oklepane jak ładna dziewczyna na wiejskim weselu. Ale zadajmy sobie pytanie, w jaki sposób rozumie lub jakiego typu umysłowość ma człowiek, który porywa samolot i uderza nim w budynek, gdzie na pewno przebywa kilka tysięcy ludzi - skazuje ich na pewną śmierć? Nie można powiedzieć - jak czynią to niektórzy dziennikarze - że rozumuje irracjonalnie. Irracjonalny znaczy pozarozumowy, a ci ludzie mieli świetnie funkcjonujące umysły. Bardzo dobrze przemysłowy plan zrealizowali niemal w całości. Owszem, pobudki tych działań są irracjonalne, ale to akurat nie jest takie rzadkie zjawisko. Do kościoła czy jakiegokolwiek świątyni udajemy się (taką mam nadzieję!) z pobudek irracjonalnych, bo przecie wiara i rozum to kategorie rozłączne (jeśli coś się da udowodnić, to nie potrzeba do tego wiary, wkraczającej w dziedzinę spraw i bytów, których istnienia udowodnić nie sposób).

Ale przecież nikt nie mówi o tym, że wiara automatycznie pociąga za sobą terrorizm. Wprawdzie odpowiedzialni za ten zamach to (wedle wszelkich przypuszczeń) ludzie głęboko wierzący, ale przecież nie to jest ich głównym wyróżnikiem.

Czy to tego, aby skierować samolot na WTC, powodując niezliczone tragedie, cierpienia i szkody, trzeba być potworem? Niekoniecznie. Komendant obozu zagłady w Oświęcimiu prywatnie był człowiekiem przemyślnym i w stosunku do służby domowej (wśród której byli przecież więźniowie) przejawiał oznaki uprzejmości i życzliwości. Terrorysta nie musi być człowiekiem wyzutyim ze wszelkich uczuć, ma przecież przynajmniej kilku "towarzyszy broni", jakiegoś psa czy kota - nie da się żyć w całkowitej pustyni uczuciowej. Co więc takiego siedzi w człowieku, który doprowadza samolot na budynek pełen ludzi, wiedząc, że za chwilę rozpęta się tam piekło cierpienia i szaleństwa? Co różni go od innych, dla których taki czyn jest potwornością, o jakiej nie da się nawet pomyśleć?

Kilkunastu terrorystów zabiło parę tysięcy ludzi - co w przeliczeniu na jednego daje jakąś tam liczbę, którą oszacujemy na około pięćset osób.

A wiecie, że ja sam, grając w gry takie jak Redguard, CIA Operative, Soldier of Fortune czy Project IGI zaoiłem mniejszą liczbę ludzi? Prawda, że byli to ci żli - wstrętne glutojady stojące mi na drodze do osiągnięcia jakiegoś szlachetnego celu. Gdybym choć przez chwilę pomyślał, że taki strażnik na wieży ma przecież jakąś dziewczynę, ojcę, matkę, może psa... to nie mógłbym go zastrzelić. No... wiem, że to gra, że strażnik to tak naprawdę zera na przemian z jedynkami w pamięci

kompas. A e jak tak rozpatrywać, to człowiek również jest lokalnym, rozdętym niepotrzebnie zgrupowaniem atomów, które dobrze upchnięte zmieściłyby się spokojnie w naparstku, i sporo by jeszcze miejsca zostało. Czort wie, co taki strażnik robi w pamięci kompasa, gdy wyłączy program. Jesteście pewni, że rozpycha się w nicność?

Ale dajmy pokój filozofii i problemom egzystencjalnym i wróćmy do problemu terroryzmu. Otóż terrorysta - tak przynajmniej sądzę - musi nauczyć się rozumować podobnie jak gracz komputerowy. Oburzacie się? A przecież pomyślcie, gdyby dla tego człowieka (nie p'szę drania, fotra, skur... bo żadne z tych określeń nie da się przyłożyć do kogoś, kto zabija kilkuset ludzi) ofiary jego czynów były realnymi istotami ludzkimi, które mają jakieś marzenia i życie osobiste, to jego własna odbytnica wywinęłaby się na zewnątrz i uduś-

ła go. Nie da się żyć ze świadomością, że jest się winnym mordu na tylu ludziach. Co innego, jeżeli o WTC pomyślimy jak o abstrakcyjnym obiekcie do zniszczenia - podobnym do zamków wznoszonych przez orków w grze Warcraft, przeciwko którym wysłaliśmy na samopójcze misje krasnoludów z dynamitem.

Być może to, co piszę, wyda się niektórym horrendum, ale wiek ubiegły przyzwyczaił nas do oglądania na co dzień aktów terroru, które w wieku XIX były po prostu nie do pomyślenia. I wojna światowa zaczęła się wszak od aktu terroru. Idiota zastrzelił kretyna (Gawriło Princip był szlachetnym dupkiem, który nie bardzo wiedział, jakie mogą się okazać konsekwencje jego czynu, a i arcyksięcia Ferdynanda też do tytanów intelektu zaliczyć się nie dało. O tym, że był utytułowanym zerem, świadczy fakt, że na jego pogrzebie nie zjawił się żaden z ówczesnych władców Europy, wysyłając swoich ambasadorów). A jednak ten akt terroru tak wstrząsnął opinią światową, że wybuch wojny uznano za jego naturą konsekwencję. Prawda, że międzynarodowa sytuacja była wtedy inna, mocarstwa czekały byle okazji, by sobie skoczyć do gardeł. Zaś teraz wszyscy myślą o tym, jak nie dopuścić do rozpalenia konfliktu, w którym mógłby zgorzeć cały świat. Faktem jest jednak, że wiek XX do aktów terroru nas przyzwyczaił, a zamach na WTC wstrząsnął nami głównie ze względu na ilość ofiar i męjsze tragedie... Przecież rozmaitej maści wa-

tażkowie (Tamilskie Tygrysy, partyzanci molukańscy, rzeźnicy spod znaku Świątyni Słaku, Hamas, Hezbollah, El Arras i tak dalej) przyzwyczaili nas do tego, że co dzień leje się gdzieś krew. Oczywiście w imię zawsze słusznej sprawy... tyle że mordowanym jest wszystko jedno, z powodu jakich postaw (postępowych czy wstecznych) się ich morduje. Ale czy do mordów i gwałtów przyzwyczaili nas tylko oni?

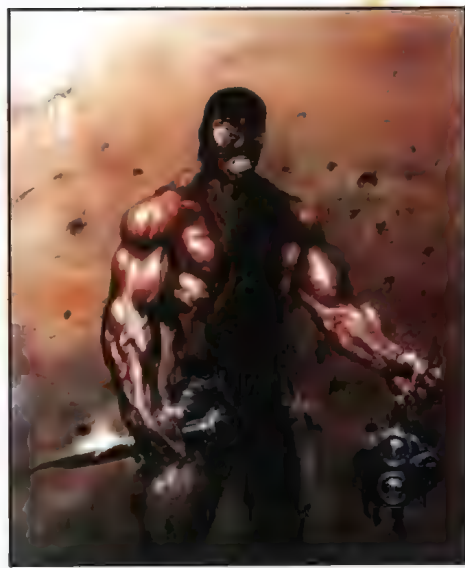
Nasi filmowi ulubieńcy również dokonują nielichych rzezi (Arnold S. w "Commando" ukołił na wieczność 85 ludzi, co pokazano z ogromną maestrią i przy użyciu najnowszych technik). Idę zresztą o zakład, stawiając garść dolarów przeciwko garści tupań po orzechach, że film o matce Teresie z Kalkuty nie ściągłaby przed ekrany i dziesiątej części tych widzów, którzy odejrzeli np. "Prawdziwe kłamstwa".

A gry komputerowe? Dlaczego taką popularnością cieszyły się "Postal" czy "Carmageddon". Ich bohaterowie nie działali w imię wyższych zasad, różnieli ludzi, bo to im było lubo. Wszyscy moralści kleją... a gry się sprzedawały znakomicie, przysparzając sporych zysków ich producentom, którzy zresztą zaraz zabrali się do sequelów.

Być może w każdym z nas siedzi zbrodniarz. Być może... I co nas takimi czyni? Przecież wszystkie niemowlęta są miłe, sympatyczne i kochane. A e ten świat jest naszym dziełem. Nie jest tak, że urządzili go nam jacyś Obcy. To my sami zgotowaliśmy sobie to piekło. A niektórzy gry komputerowe są jego częścią.

Zaznaczam, że tylko niektóre...

Napiszcie mi, co o tym sądzicie. Bardzo bym chciał, być e udowodnił, że absolutnie nie mam racji.



C:\DOS #12

tablica - Komendy

Redefinicja klawiszy

Gdy wciskasz dowolny klawisz, system otrzymuje jego KOD - numer z zakresu od 0 do 255. Po jego odczytaniu przypisuje mu jakiś znak. Możemy wpłynąć na to, jaki znak będzie przyporządkowany jednemu klawiowi. Robimy to tak:

\$e[n1;n2p

n1 - kod klawisza, który zmieniamy
n2 - kod ASCII (oryginalny, niezmienny), który przyporządkowujemy, lub łańcuch znaków ujętych w "..."
p - po prostu kończymy tym komendę

przykład:

\$e[13;"-enter-" -p - zamiast skoku do nowej linii będzie wypisywany tekst "-enter-"
\$e[13;10p - tutaj zamiast skoku będzie robiony skok na początek wiersza

Pozycja kursora

\$e[y;xH - postawienie kursora w określonym punkcie (x - nr kolumny {1-80}, y - nr wiersza {1-25})
\$e[nA - kursor o n linii w górę
\$e[nB - teraz o n linii w dół
\$e[nC - teraz o n kolumn w prawo
\$e[nD - a tym razem n kolumn w lewo
\$e[6n - podanie aktualnej pozycji kursora w postaci \$e[y;xR
\$e[s - zapamiętanie pozycji kursora
\$e[ju - załadowanie pozycji kursora
\$e[2] - to samo co CLS, czyli wyczyszczenie ekranu i postawienie kursora w lewym górnym rogu ekranu

Pozycja kursora

x przyjmuje wartości:

- 0 - przywrócenie standardowych ustawień
- 1 - wytłuszczenie tekstu
- 4 - tekst robi się niebieski
- 5 - tło szare
- 7 - inwersja (tło = tekst i na odwrót)
- 8 - tekst czarny
- 30 - tekst robi się czarny (znów?)
- 31 - ...czarny...
- 32 - ...zielony...
- 33 - ...żółty...
- 34 - ...niebieski...
- 35 - ...różowy?
- 36 - ...morski?
- 37 - ...lub biały...
- 40 - tło zmienia kolor na czarny...
- 41 - ...czarny...
- 42 - ...zielony...
- 43 - ...brązowy?
- 44 - ...niebieski...
- 45 - ...różowy?
- 46 - ...morski?
- 47 - ...biały...

\$e[=xh

x przyjmuje wartości:

- 0 - tryb 40 x 25 znaków, b&w (czarno-biały)
- 1 - 40 x 25 znaków, k (kolorowy)
- 2 - 80 x 25, b&w
- 3 - 80 x 25, k (standard)
- 4 - 320 x 200 punktów, k
- 5 - 320 x 200 punktów, b&w
- 6 - 640 x 200 punktów, b&w

Witam!

Dotychczas napisaliśmy już nieco skryptów, jednak nie dbaliśmy praktycznie o coś, co zwie się interfejsem użytkownika. Nie zwracaliśmy uwagi, czy efekt skryptu jest ładny, przedstawiony w jakiejś znośnej formie. Chodziło tylko o zrobienie czegoś szybko i bez zbędnych dodatków. I takie zadanie powinny spełniać skrypty, choć czasem chce się osiągnąć coś więcej. Wypisać kolorowy tekst albo coś innego... nieprawdaż?

Kominck/Zakon Borygo Drinkers

Tutaj właśnie z pomocą przychodzi nam sterownik ANSI.SYS. Dzięki niemu mamy możliwość użycia kilku dodatkowych komend, które dodają przede wszystkim możliwość operowania na ekranie w wymiarze większym niż wypisywanie kolejnych wierszy. Można nim zdmuchiwać naprawdę wiele (w porównaniu z pracą bez niego) - uruchomić konsolę w rozszerzonym trybie tekstowym itd. Ale nie uprzedzamy faktów i najpierw zainstalujemy ten sterownik...

Robi się to bardzo prosto, wystarczy wpisać w config.sys linijkę:

device = %windir%\command\ansi.sys

%windir% zamiast c:\windows, gdyż nie każdy instaluje WinZgrodę do domyślnego katalogu, co trzeba uwzględnić. Następnie restartujemy komputer i zaczynamy zabawę.

ANSI.SYS usadowił się na dobre, więc warto wypróbować jego możliwości? Komendy wpisujemy nietylko. Najpierw zrobimy kopię zmiennej %prompt%, czyli znaku zachęty.

set b=%prompt%

Teraz, by zamieścić wybraną komendę, należy wpisać (jeśli ktoś chce mi zarzucić w tym momencie, że nie piszę wszystkiego, to od razu mówię - upraszczam!):

prompt \$e[komenda];komenda2;...komendaX

Można uruchomić wiele komend naraz, nie stoi temu na przeszkodzie. Muszą one tylko należeć do tego samego bloku komend. Blokują trzy - Redefinicja klawiszy, Działania na kursorze, Zmiana atrybutów ekranu. Dlaczego tak? Ano komendy zwykle wybiera się numerami i żeby nie trzeba było wpisywać zbyt długich liczb, podzielono je wszystkie na trzy grupy. Ale nie zagłębiajmy się w to - interesuje nas fakt, że na końcu linii wywołującej komendę trzeba wpisać odpowiedni znak. W przypadku operacji na kursorze przy każdej komen-

dzie będzie to inny znak, natomiast redefinicja kończy się znakiem p, a atrybuty ekranu literką m. Proste? No to zaczynamy - spróbujemy wypisać trochę kolorowego tekstu.

prompt \$e[34;47m
echo Co powiesz na niebiesko-biały?
prompt \$e[30m
echo A może czarno-biały?
prompt \$e[0m
echo Powrót do normalności?

Ładnie? Mnie się podoba :) Jako że niektórzy chcą więcej przykładów, to proszę - teraz pobawimy się redefiniowaniem klawiszy. Na pewno są komendy, których używasz bardzo często i chciałbyś mieć do nich jakiś skrót. Nie ma problemu - najczęściej używane komendy będą się kryły pod [Alt + 1], [Alt + 2] itd.

prompt \$e[0;120;"cd "p
prompt \$e[0;121;"copy "p
prompt \$e[0;122;"del "p
prompt \$e[0;123;"move "p
prompt \$e[0;124;"prompt \$e[0;125;"e"p

Teraz wejdź w konsolę (nie uruchamiaj samego skryptu, lecz wystartuj go z konsoli!) i uruchom ten skrypt. OK, nic się nie stało? Teraz wcisnij [Alt] + cyfra 1-6. Fajnie, prawda? A jakie użyteczne: [Alt + 5] i [Alt + 6] - należy używać jedno po drugim. Dlaczego nie zrobiliśmy tego pod jednym klawiszem? Ano prompt ma pewne znaki specjalne. Dla tej komendy jeśli wpisujemy \$, to następny znak odpowiada za jakieś działanie. \$e to znak #27, czyli [ESC] i tak też zostałyby zrozumiane. Spowodowałoby to jedynie przejście do następnej linii (dokładnie to samo, co ln w C/C++).

I to by było na tyle. Za miesiąc pobawimy się znów, tym razem spróbujemy zrobić coś bardziej skomplikowanego, np. symulację formatowania dysku? :) Będzie w sam raz... a więc do zobaczenia!

matura
egzamin
jak dobrze zdać?

licealista

by szybko opanować
niezbędne wiadomości,
zdać maturę
i dostać się na studia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki liceiście znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista

10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)

cena od
49

Gdzie kupić?

-dobre sklepy z oprogramowaniem
-sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,
www.licealista.pl

Zobacz też: www.jezykioles.pl



sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl

www.licealista.pl

Ten się śmieje... komu wesoło.

Mamy więc nadzieję, że zaraz się będziecie śmiać. Prezentowane tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wysperane z zakamarków Sieci. Miłej lektury!

Komputerowe przysłówia

Gdzie diabeł nie może, tam Gatesa pośle.
Dopóty dysk dane nosi, póki mu bootsector nie padnie.
Jeden Celeron(r) kompa nie czyni. Windows userowi w likiem.
Jak se zasejwujesz, tak się wypisiz. Darowanemu komputerowi w procesor się nie zagłada.
Nie wywołuj przerwań z BIOS-u. O Gatesie mowa, a Windows tuż.
Mierz dyski na gigabajty. Gdzie w Quake'a rąbią, tam rachunki za prąd lecą.
3Dfx z VooDoo, procesorowi lżej. Mądry Polak po errorze.
Nie taki Linux straszny, jak go malują. DOS ma wielkie oczy.
Gdzie dwóch ma Windows, tam Gates korzysta.
Nie wszystko dioda, co się świeci. Jak trwoga, to do serwisu.
Gdzie dysków sześć, tam dużo formatowania.
Chodź! NT-ek razy kilka, zawiesili i NT-ka.
Co ma wisieć, nie zadziała. Nie chwal Windows przed zawieszaniem.
Komu w drogę, temu laptop. Na twarzieli dioda gore.
Dla PC-ta nic trudnego.
Kto sieje wirusy, ten zbiera oieprz. Gdyby w gierki wciąż nie grano, toby joya nie złamano.
Jak Slave Masterowi, tak Master Slave'owi.
Przez Linux do serca. Płyta, procesor - dwa bratanki.
Jak się procesor spieszy, to się user cleszy.
Gdyby karta miała nóżki, toby była procesorem.
Windows nie sługa. W DOS-ie jak w garnku.
Za Novellem kompy sznurem.

Goście - klasyfikacja

Kamila Perczak

Gość niefrasobliwy

Jeżeli umówił się na szóstą, nie spodziewaj się go przed siódmą. Wchodząc oznajmił z rozbijającą szczerością: "Nie spieszylem się, bo przecież siedzisz w domu, to możesz poczekać. Co innego, gdybyś czekał na miście". Jeżeli w międzyczasie wyjdiesz z

domu, to masz jak w banku, że niefrasobliwy wyrobi ci wśród znajomych opinię "niepoważnego człowieka" - umawiasz się, a jak człowiek przychodzi, to cię nie ma. Oburzając! Trwają prace nad projektem ustawy, zgodnie z którą zamordowanie gościa niefrasobliwego będzie nagradzane Krzyżem Zasługi.

Gość prorodzinny

Najczęściej kobieta. Przyprowadza ze sobą męża i dziecko/dzieci. Jeżeli ma ich sześciu, przyprowadza wszystkich, Mąż siedzi nabuszony, dzieci wrzeszczą albo usiłują zdemolować ci dom i zamordować psa/kota/paprotkę/cokolwiek masz żywego. Iowarzysta konwersacja polega na okrzykach: "Nie ruszaj!", "Zostaw!", "Przed chwilą robiłeś siusiu!". Jeżeli dożyjesz końca wizyty, to się dowiesz, że dzieci są cudowne i naprawdę powinienes mieć chociaż jedno. Nie chcesz? Dziwak z ciebie.

Gość nastawiony krytycznie

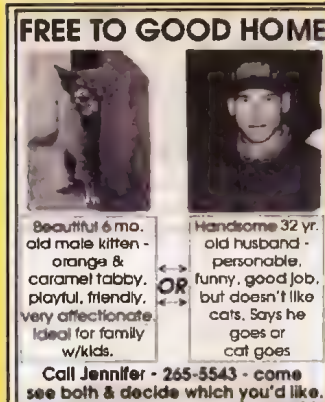
Masz psa? Bez sensu, w bloku tylko się męczy. A w ogóle to zwierzęta należy eksterminować, bo nastawiony krytycznie ich nie lubi. Nie masz w domu ani jednej rośliny doniczkowej? Jak możesz wytrzymać bez zieleni? (W drodze do ciebie nastawiony krytycznie podeptał trawnik przed domem, a czekając na autobus oberwał liście z wszystkich krzewów rosnących wokół przystanku.) Ani jednego obrazka na ścianach? Z obrazkami mieszkanie jest znacznie przytulniejsze (na wzmiankę o twojej niedawnej wizycie w Luvrze nastawiony krytycznie ostentacyjnie ziewnie). Niezależnie od przebiegu i wyniku wizyty gość nastawiony krytycznie oceni cię jako gburowatego gupka o wyjątkowo złym guście.

Gość wykazujący instynkt stadny

Za skarby świata nie przyjdzie do ciebie sam. Przyciągnie ze sobą co najmniej jedną niezapowiedzianą osobę, której nie znasz i nie masz ochoty poznać. Poproszony, aby tego nie robił, gość wykazujący instynkt stadny uzna cię za dzikusa i odludka.

Gość gracz

O, masz komputer! A jakie masz gry? Żadnych? To po co ci komputer? Do



pracy?! To na komputerze da się robić coś poza graniem?! Dla gościa gracza lepiej mieć przygotowany zestaw do udzielania pierwszej pomocy - wstrząs wywołany powyższym odkryciem może go zabić.

Gość - zwolennik sprawiedliwości społecznej

Mieszkasz sam w dwóch pokojach? Jezuu, co za luksus! A tymczasem córka gościa gnieździ się z mężem i dzieckiem w najmniejszym pokoju u teściowej. Jaka to na świecie niesprawiedliwość. Masz natychmiast oddać swoje mieszkanie córce gościa w prezencie, a sam wyprowadzić się na najbliższy dworzec - skoro nie masz męża/żony ani dziecka, to dach nad głową nie jest ci do niczego potrzebny.

Gość - czciciel Isaura

(Isaura jest tu postacią symboliczną, do tej kategorii należą goście uprawiający kult jakiegokolwiek serialu wyprodukowanego między Rio Grande a Ziemią Ognistą.) Niezależnie od celu wizyty, o 18.30 gość zażąda włączenia telewizora, bo właśnie idzie 1157 odcinek serialu "Żarłwa miłość, lodowata nienawiść, inne uczucia w temperaturze średniej". Gość nie prześpi nocy, jeśli się nie dowie, czy Julietta wreszcie odkryje, że Armando to jej syn, o którego istnieniu nie miała zielonego pojęcia. Nie oglądasz tego serialu? Szkoda, taki życiowy, dużo się można z niego nauczyć.

Gość - tajniak z urzędu skarbowego

Zanim zdejmie płaszcz, wypyta cię o ceny i miejsce zakupu lodówki, pralki, telewizora, płytek na podłogę, serwetki na stole i wszystkiego, co znajduje się w jego polu widzenia. Możesz się uważać za szczęściarza, jeżeli nie

zażąda okazania rachunków na wyżej wymienione dobra.

Gość analfabeta

Boże, tyle książek! Pani to wszystko przeczytała? To pani jest bardzo mądra. Pani powinna występować w teleturniejach, w "Familiadzie" albo "Idź na całość". Nie chce pani? Dlaczego? Szwagier gościa zrobił na teleturniejach oszałamiającą karierę - wystąpił w "Idź na całość", wygrał zapas wody mineralnej na pół wieku i teraz wszyscy na osiedlu go poznają. Tobie też na pewno by się udało, przecież jesteś taki mądry (w pojęciu gościa analfabety "taki mądry" jest każdy, kto czyta cokolwiek poza programem telewizyjnym: jeżeli ponadto legitymujesz się wykształceniem wyższym niż zasadnicze zawodowe, staniesz się obiektem kultu gościa analfabety). Gość analfabeta dość często należy jednocześnie do kategorii czcicieli Isaura.

Tyle na razie, katalog będzie uzupełniany w miarę wzbogacania doświadczenia życiowego.

O facetach

W jaki sposób mężczyźni przygotowują sobie kąpiel z bąbelkami? Jedzą wcześniej dużo fasolk...

Jaka jest różnica pomiędzy mężczyzną a E.T.? - E.T. zadzwonił do domu...

Co dla mężczyzny oznacza posiłek z 7 dań? Hot-dog i sześciopak...

Co dla mężczyzny oznacza pomoc przy sprzątaniu? - Podniesienie nogi, żebyś mogła podkurzać...

Jak należy rozumieć zachowanie mężczyzny, który każe ci przestać odkurzać i trochę odpocząć? - Prawdopodobnie przez odkurzac nie słyszy telewizora...

Czym różni się mężczyzna od kota? - Koty zawsze trafiają do kuwetki...

Po czym poznać, że mężczyzna jest dobrze wychowany? - Wychodzi z basenu, gdy musi się załatwić...

Dlaczego mężczyźni tak lubią kawały o blondynkach?

- Bo mogą je zrozumieć...

Czym różni się mężczyzna od komputera? - W komputerze wystarczy wydać JEDNO polecenie...

Dlaczego psychoanaliza mężczyzn zabiera mniej czasu niż psychoanaliza kobiet?

- Kiedy trzeba się cofnąć do dzieciństwa, oni już tam są...

Ilu mężczyzn potrzeba do wkręcenia żarówki?

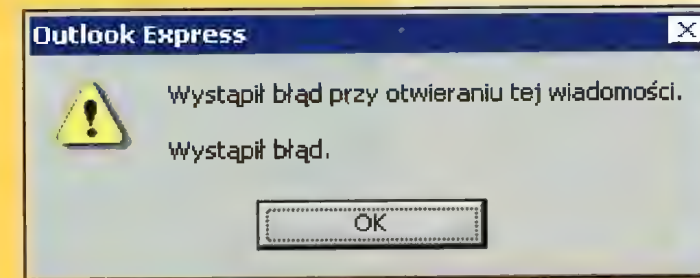
- Dowiemy się, jak tylko któryś wstanie z kanapy...

Dlaczego mężczyźni nigdy nie pokazują prawdziwych uczuć?

- Nie można pokazać czegoś, czego się nie ma...

Kobieta: Czy kochasz mnie tylko dlatego, że mój ojciec zostawił mi fortunę?

Mężczyzna: Ależ skąd, skarbie, kochałbym cię tak samo, bez względu na to, kto zostawiłby ci fortunę...



Jak sprawić, żeby mężczyzna był szczęśliwy w sypialni? - Przenieść tam telewizor...

Co to oznacza, gdy jesteś w domu, a mężczyzna okazuje ci nagle zainteresowanie i sympatię? - Pomylił się domy...

Jaka jest różnica pomiędzy mężczyzną a wielbłądem?

- Wielbłąd może pracować 8 dni bez picia, podczas gdy mężczyzna może pić 8 dni, nie pracując...

Z życia adminów

1 miejsce

- Żadna dyskietka się nie chce odczytać.

- A może macie jakieś stare, uszkodzone?

- Nie, nowe, prosto z pudełka. No to jadę, oglądam, a tam panie nagrywają na dyskietkę 3.5", potem biorą etykiety i nalepiają na spodniej stronie... na środku, na kółko i blachę.

2 miejsce

- Paanie, baza danych się uszkodziła drugi raz w tym tygodniu.

Jadę, oglądam, diagnozuję.

- A wyłaczacie serwer tak, jak was uczyłem.

- Tak, mamy przecież kartkę od pana.

- No to pokazcie.

- Proszę bardzo. Piszemy "DOWN" (Novell) i wyłączamy z prądu.

- A nacisnąć przed tym ENTER to nie taska???

3 miejsce

- Panie Grzegorz, komputer nie chce mi się włączyć.

- Nic dziwnego, przecież zabraliśmy go wczoraj do serwisu.

Tylko w Ameryce

Tylko w Ameryce pizza może dostać się do twojego domu szybciej niż ambulanse.

Tylko w Ameryce są miejsca parkingowe dla niepełnosprawnych naprzeciw wejścia na lodowisko.

Tylko w Ameryce ludzie zamawiają podwójnego cheeseburgera, duże frytki i DIETETYCZNĄ colę.

Tylko w Ameryce banki zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lad.



Modem już nie mruga. Bął modem, bął modem, kusik. Że jest gdzieś świat lepszy... Zamiast cudów ma dziś Wojtuś Rachunek od TEPSY.

DWA ELEKTROTYKÓW

Samotnie vegetując od lat szeregu Jak stary transformator na jałowym biegu

Przy braku okazji i w nieobciążeniu Dając straty na prądy wirowe w swym rdzeniu

Przybądź więc ukochana, miła dziewczko

W naszym wspólnym obwodzie będziesz mi cewczką

A ja kondensatorem zmiennej pojemności

W rezonansie zaznamy chwile przyjemności

Gdy pole magnetyczne przyciągnie Cię z dali

Gdy będziemy w odstępie jednej czwartej fali

Wtedy Twój opór wejściowy zmaleje do zera

A zwarcie będzie funkcją szeregu Fouriera

Amplitudy drgań zgodne, lecz w fazach przeciwnych

Dają fale stojące w kształcie nieco dziwnym

I będziemy oboje w miłosnych uściskach

Jakoby dwójnik czynny o zwartych zaciskach

Stała czasowa duża, więc nasze napięcie

Nie zmaleje en-krotnie w zbyt krótkim momencie

I długo jeszcze czuć będę w mym wzbudzonej sercu

Dwie częstotliwości 50 Herzów...

Żona - instrukcja obsługi

Dosyć często najmądrzejsze głowy tego świata próbują ustalić, po co komu ona! Do tej pory dokładnej i wyczerpującej odpowiedzi nie ma.

Najczęściej spotykane odpowiedzi i sugestie to: "Żeby życie nie wydawało się miodem", "Żeby nie płacić służącej", "Jest zupełnie niepotrzebna".

Te sugestie oczywiście zawierają trochę prawdy, jednak nie można ich nazwać

zupełnie wyczerpującymi, a wszystko dlatego, że nie jest do końca jasna

instrukcja obsługi żony. Radzę panom bardzo uważnie przeczytać niniejszą instrukcję i przed zawarciem małżeństwa nauczyć się na pamięć.

Informacja ogólna:

Żona - osoba przeważnie płci żeńskiej, mieszkająca razem z mężem i według pewnych danych ciągle starająca się utrudnić życie mężowi.

Cechy charakterystyczne:

- częste działania chaotyczno-historyczne;

- reakcje łzawe mające charakter obronny albo ofensywny.

Wypożyczenie:

Najczęściej podczas nabycia żony mężczyzna w komplecie otrzymuje teściową; są przypadki, kiedy w komplecie również są dzieci. Dla wspólnego dobra raczimy teściową umieścić osobno, najlepiej na bezpieczną odległość.

Użycie:

Użycie żony może być bardzo różnorodne. Na przykład w niektórych afrykańskich plemionach żony są wykorzystywane w polowaniu na krokodyle (dla wywabienia krokodyli z wody), w Australii żony są wykorzystywane jako matki dla porzuconych, małych kangurów, a w Ameryce Południowej do odstraszania dzikich małp. Najbardziej rozpowszechnione jest użycie żony jako taniej siły roboczej w domu, w ogrodzie, na polu itd.

Technika bezpieczeństwa:

Nieuzasadniona czułość i pieszcotliwość ze strony żony świadczy o tym, że żona ma na celu wykorzystać swojego męża albo ma coś do ukrycia. Wykorzystywać męża nie będzie jednak tak, jak by mąż sobie tego życzył, lecz prawdopodobnie dla uzupełnienia swojej garderoby.

W przypadku hysterii żony należy za mnąć się w bezpiecznym miejscu albo oddalić na bezpieczną odległość. Jeżeli jest to możliwe, należy zamknąć żonę w jakimś pomieszczeniu i przeprowadzić natychmiastowy remont. Niestety nie ma ustawy gwarantującej, że żona musi mieć przy sobie instrukcję obsługi, tak że wszystkie sposoby i metody reperowania żony pozostawione są w rękach mężczyzn i ich wyobraźni.

Obsługa i profilaktyka:

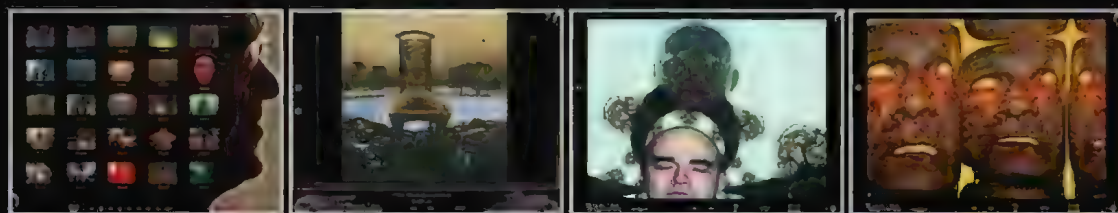
Kiedyś, profilaktycznie, należało żonę zawieźć tramwajem do centrum handlowego i pozwolić jej wybrać jedną rzecz za wcześniej określonej cenę albo raz w roku podarować jej zieloną gałąź. W dzisiejszych czasach potrzebne są o wiele większe zasoby materialne.

Zakończenie:

Powyższa instrukcja obsługi nie zawiera wszystkich możliwych problemów związanych z użyciem żony. Przed nabyciem żony należy się poważnie zastanowić, czy jest ona rzeczywiście potrzebna w gospodarstwie, jako że jest to nie do końca zbadane i bezpieczne zjawisko przyrody.

Beksiński

Komputerowy fotomontaż 1997-2000



Robert Hubacz

Dostępność sztuki na ekranach PC nie jest czymś powszechnym. Czasami jednak zdarzają się produkty oferujące wachlarz tematów związanych ze sztuką. Mają one raczej charakter encyklopedii, słowników czy też przewodników, a informacje w nich zawarte ograniczają się do dość pobieżnego scharakteryzowania wybranych tematów, pokazania kilku prac artystycznych i informacji biograficzno-historycznych. Nie twierdzą, że są to programy niepotrzebne, gdyż wiele z nich zawiera masę informacji użytecznych z edukacyjno-poznawczego punktu widzenia.

Najdą się oczywiście przeciwnicy propagowania czy nawet kontemplowania sztuki za pośrednictwem komputera, nie wydaje się to zrozumiałe w okresie, gdy ludzkość wkracza w epokę społeczeństwa informacyjnego, które za pomocą Sieci i komputera dokonuje najprzeróżniejszych czynności życiowych. To że dzięki web-kamerom zamontowanym w słynnych galeriach i muzeach mamy szansę obejrzeć największe dzieła wybitnych twórców, nie jest niczym złym, wręcz przeciwnie - chroni te dzieła przed naszym nieświadomym, aczkolwiek groźnym oddziaływaniem. Oczywiście ktoś może powiedzieć, że podziwianie sztuki "na odległość" nie jest tym samym co sycenie oczu jej bezpośrednim widokiem, a ja w zupełności przyznam mu rację. Co jednak począć, gdy nie mamy czasu, a tym bardziej pieniędzy na "estetyczne wojaże"? Zakup obrazu lub rzeźby, którą jesteśmy zainteresowani, również pozostaje z podobnych względów w sferze marzeń, a klasyczne drukowane albumy nikogo już nie satysfakcjonują i tracą na popularności. Otóż wydaje się, że na ratunek zwolennikom sztuki przyszła firma Media Service Wydawnictwa Multimedialne.

Dla tych, którzy nie mają czasu na odwiedzanie galerii - czy też czas mają, jednak chcieliby posiadać na własność chociaż namiastkę tego, co mogą w nich zobaczyć - panowie z MS przygotowali monografię na płycie CD. Jak już zdołaliśmy się zorientować, chodzi o monografię zawierającą dzieła Zdzisława Beksińskiego, która zarazem przybliża nam jego życie i twórczość z lat 1997-2000. Ten okres twórczości nazywany jest przez samego Beksińskiego "komputerowym fotomontażem" i jak się wydaje - jest najlepszy dla rozpoczęcia cyklu cyfrowych monografii wydawanych przez MS.

Na początek, zanim zajmę się tym, co do mnie należy, chciałbym przybliżyć nieco sylwetkę samego twórcy, którego życie, a przede wszystkim twórczość ostatnich lat jest przewodnim tematem monografii.

Zdzisław Beksiński jest chyba najbardziej kontrowersyjnym polskim twórcą. Rzadko wystawia swe prace, nie bywa na vernisażach. Żyje na uboczu, odizolowany od artystycznego świata. Mimo że nie akceptuje i nie znosi terminu "artysta" i - jak twierdzi - termin "sztuka" zaledwie akceptuje - należy do ścisłej czołówki polskich malarzy współ-

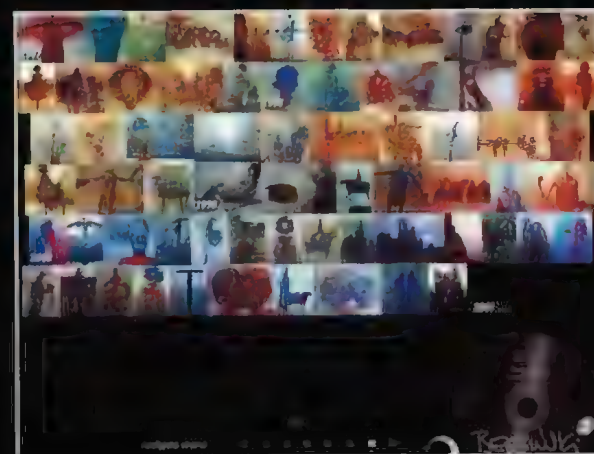
czesnych. Jego dzieła wywołują skrajne odczucia, od jawnej wrogości i oskarżenia o perwersję, ekslibionizm, epatowanie honorem, po uwielbienie i określanie mianem geniusza. Beksiński znany jest z różnego rodzaju poszukiwań twórczych. Jego zainteresowania dotyczyły fotografii awangardowej, rzeźby, grafiki. Od 1974 roku zajmował się wyłącznie malarstwem, by w wieku 68 lat odkryć komputer, którego możliwościami - jako nowego medium, nowego narzędzia - jest zafascynowany do dzisiaj.

Wydana na CD monografia nie jest pierwszą tego typu publikacją. W zeszłym roku ukazał się album tradycyjny, do którego dołączona została płyta CD. Biorąc pod uwagę nastawienie artystów do komputera, nie mamy co liczyć na takie traktowanie "sztuki", z jakim mamy do czynienia w przypadku Beksińskiego. Zgodnie z tym, co ma on do powiedzenia na temat prac wykonanych za pomocą komputera, nie mamy możliwości określenia, które z dzieł prezentowanych na CD są oryginalnymi pracami, a które kopią. Błyskawiczny postęp technologiczny sprawia, że każdy kolejny wydruk jest doskonalszy od poprzedniego, co jest totalnym przeciwieństwem zasad obowiązujących w "tradycyjnych" metodach tworzenia.

Fascynacja komputerem i możliwościami, jakie daje, pozwoliły na powstanie tejże monografii, która ostatecznie ma się składać z trzech części. Pierwsza część, która trafiła w moje ręce, dotyczy ostatniego okresu twórczości Beksińskiego. Jej głównym składnikiem jest galeria kilkuset dzieł stworzonych przy użyciu komputera. Ponadto w przygotowaniu są kolejne dwie części monografii zatytułowane "Okres fantastyczny" i "Wczoraj i Dziś". Obejmują one kolejno następujące lata twórczości i życia Beksińskiego: 1969-1986 oraz 1953-1968 i 1987-2001. W każdej części znajdziemy kilkadziesiąt reprodukcji, interaktywną biografię, reportaże filmowe oraz rozbicia na dwie części interaktywną prezentację prac wystawionych w Muzeum Historycznym w Sanoku.

Wracając jednak do części pierwszej, pragnę zaznaczyć, że spełnia ona wszelkie kryteria stawiane pracy naukowej, prezentując nie tylko wyczerpujące informacje biograficzne, ale również bogatą bibliografię, zarazem nie powielając monotoni często towarzyszącej pracom tego typu stworzonym w klasyczny sposób. Autorzy, idąc w śluby Beksińskiego, docenili zalety medium, jakim jest komputer, i stworzyli niezwykle ciekawe i przyjazne dla odbiorcy dzieło naukowe, interesujące również pod względem walorów estetycznych. Możliwość wielozmysłowego badania zagadnienia, jaką oferuje komputer, pozwoliła na niespotykaną dotąd skalę przedstawienia wszelkie zagadnienia dotyczące tematu.

W monografii znajdziemy elementy charakterystyczne dla tego typu publikacji. Nie zabrakło więc informacji biograficznych, które przed-



niez opcja "Mój album", dzięki której możemy wyeksportować wybrane dzieła do naszego PC. Z uwagi na ograniczenie ekranem monitora przy oglądaniu fotomontaży możemy posłużyć się świetnym powiększeniem, działającym na zasadzie szkła powiększającego, które pozwala nam na płynne zbliżenie wybranego elementu. Dzieła w galerii zostały podzielone na dwie grupy tematyczne, zatytułowane "Krzyże" oraz "Głowy".

Media Service Wydawnictwa Multimedialne przygotowało naprawdę ciekawą w odbiorze materiał. Udział w jego przygotowaniu samego twórcy daje największe gwarancje rzetelności informa-

stawione w postaci szeregu dat opatrzonych ikonami przedstawiającymi prace z danego okresu, są dowolnie dostępne i umożliwiają dokonanie szybkiego wyboru zagadnienia (okresu), który interesuje użytkownika. Nie mogło zabraknąć oczywiście informacji o warsztacie twórcy. Tę część programu wykonano również ciekawie, a co najważniejsze: poparto filmami, w których autor osobiście charakteryzuje swoje metody pracy. Takim zapleczem informacyjnym nie mogą na pewno pochwalić się klasyczne drukowane monografie. Nie ma tu miejsca na przekłamanie, domysły czy też puszenie się krytyków, jako że poznajemy warsztat niejako bezpośrednio od samego mistrza. Dla głębszego zrozumienia metod pracy autorzy zamieścili zdjęciowy opis "krok po kroku" powstawania komputerowego fotomontażu kilku prac Beksińskiego dostępnych w galerii umieszczonej na płycie. Każdy etap powstawania kolażu został opatrzony komentarzem twórcy.

Ponadto sam twórca opowiada o swojej przygodzie z komputerem w części "O sobie..." w jednogodzinny cykl filmów. Dowiemy się z nich, na jakim sprzecznie pracuje, jakie są jego potrzeby i wymagania względem komputerów i oprogramowania, a także marzenia z tym związane. Najważniejsze jednak jest to, iż autor osobiście opowiada o źródłach swoich inspiracji, o planach na przyszłość, o stosunku do sztuki uprawianej tradycyjnie, jak i przy użyciu komputera.

Monografia zawiera szczegółowe informacje przedstawione w tradycyjnej, "pisanej" formie, uzupełnione bogatą bibliografią składającą się z publikacji na temat Beksińskiego, wywiadów prasowych i wypowiedzi krytyków. Każda pozycja bibliografii jest oczywiście dostępna na płycie.

Pod tytułem "Cyfrowe okno wyobraźni" autorzy umieścili wypowiedź krytyka sztuki, który swoim komentarzem daje jakby trzeci-fachowy punkt widzenia na twórczość Zdzisława Beksińskiego.

Publikację obsługuje się łatwo, a dostęp do poszukiwanych informacji jest natychmiastowy. Co prawda filmy wyświetlane są w małym oknie, jednak na potrzeby takich produkcji jest to w zupełności wystarczające. Rozdzielczość 600 na 800 gwarantuje wysoką jakość obrazu, tak filmów, jak i dzieł przedstawionych w galerii.

Sama galeria została bardzo ciekawie pomyślana. Estetycznie wykonane menu, opcje pokazu, podglądu wszystkich lub kilku wybranych dzieł bardzo uprzyjemniają pracę z programem. Dostępna jest rów-

INFO

Producent: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Dystrybutor: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Wymagania: Windows 95, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM

Internet: brak danych



ni i stanowi najlepsze zaplecze dla osób chcących bliżej poznać tego kontrowersyjnego artystę. Ciekawie opracowana graficznie, opatrzona bogatą galerią zdjęć płyta stanie się dla zwolennika dzieł Beksińskiego niewątpliwym skarbem.

Szczerze mówiąc, nie spotkałem się jak dotąd z tak opracowaną monografią, abstrahując nawet od formy jej publikacji, która jest rzadkością. Niewątpliwie taka forma powstała dzięki osobistemu zaangażowaniu Beksińskiego, który jest jednym z niewielu twórców akceptujących dokonującą się ewolucję społeczeństwa informacyjnego. Część pierwsza, mimo iż dotyczy ostatniego okresu twórczości, jest najlepszym wprowadzeniem i zarazem wytłumaczeniem dla formy jej wydania. Na pozostałe dwie części pozostało nam tylko niedoczekanie.



Rekrucie!

Trwa nabór do
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?
Zaciągnij się i odleć!

W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

- aktualizacje na bieżąco
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier
i najlepsze ceny tylko
dla żołnierzy Valkirii.

Namów za darmo! Tak!
Co trzeci zabój przemianowy koszulka

Konkurs na recenzje gier PC
Do wręczenia:
Kosmos WinMan Force, Saitek R100,
gry, gadzety, etc.

W dalszym ciągu w promocji:



Tron Bhaala Max Payne Kotzcy

► Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

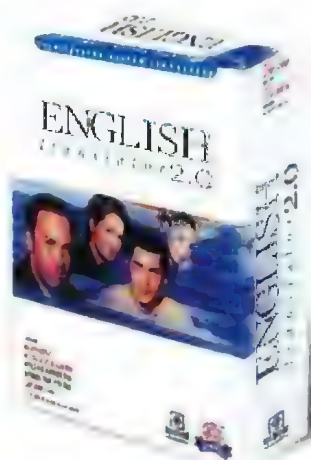
login

terminal v.3.0

English Translator 2

■ Ula Jankowska

English Translator miał premierę w 1998 roku. Od tamtego czasu jako narzędzie tłumaczące zyskał sobie wielu zwolenników. Dzięki niemu liczne rzesze osób, które nie znają angielskiego w dostatecznym stopniu, przełamały barierę językową, a użytkownicy komputerów mogli zakosztować w miarę swobodnej komunikacji.



Firma Techland, jako jedna z nielicznych na polskim rynku, zajęła się praktycznym wdrażaniem i osiągnięciem w dziedzinie tłumaczenia kontekstowego. Wrasnie dzięki takiej działalności niedawno pojawił się w Polsce English Translator 2 – wersja programu poprawiona, ulepszona i z większymi możliwościami w porównaniu do edycji poprzedniej.

Producenci poważnie i z szacunkiem podeszli do przyszłych użytkowników ich produktu, co moge stwierdzić już po zawartości pudełka. Ze środka – oczywiście oprócz programu – można wydobyć bardzo ładnie wykonaną i ponadstronicową instrukcję obsługi, w której znalazły się wszelkie informacje na temat programu z wyjątkiem wszystkich jego funkcji.

Ponadto zawarto w niej, odpowiedź na typowe pytania zadawane przez klientów oraz oszczędnie powtórzonym z gramatyki języka angielskiego.

Oprócz standardowej instalacji, tj. takiej, gdy do każdorazowego uruchomienia programu potrzebna będzie obecność płytki w czytelniku, istnieje możliwość zainstalowania jej na pendrive lub dyskietki. W razie trudności lub wątpliwości warto wiedzieć, że uruchomienie linii telefonicznej, którą obsługują producenci i wydawcy aplikacji. Poza tym, jeśli ktoś jest zaawansowanym użytkownikiem, wcześniej, wersja „English Translator 2 Professional”. Głównie przeznaczona dla firm posiadających własną sieć komputerową. Wersja ta ma wiele specjalnych opcji, m.in. pozwalających na stworzenie specjalnego słownika używanego przez daną firmę.

Pomimo że program ma wiele możliwości, interfejs użytkownika jest niezwykle intuicyjny. Poza tym w programie dostępna jest pomoc, w której wszystkie jego funkcje są ciekawie objaśnione, a poszczególne operacje, jak np. wywołanie kontekstowego tłumaczenia, są pokazane na przykładach. English Translator 2 charakteryzuje się mocno rozbudowanym systemem pomocy, dzięki czemu jego obsługa nie powinna sprawić żadnych problemów.

Kolejną zaletą programu jest to, że potrafi automatycznie rozpoznać tematykę danego tekstu. Ponadto aplikacja zawiera ogromną liczbę wyrazów wraz z ich odmianami. Twórcy wzięli także pod uwagę zależność od miejsca, jakie zajmuje wyraz w zdaniu. Wpływa to na wybór odpowiedniej formy gramatycznej słowa w tłumaczeniu. Oprócz tego zawarty jest szereg skrótów i skrótowców. Ponadto program rozpoznaje formy wyrażenia czasu, liczby mnogiej, dopełniacza, formy z końcówką -ed, wyrażenia z końcówkami less, more, wyrażenia z przedrostkami i wiele innych.

Kolejną zaletą programu jest to, że potrafi automatycznie rozpoznać tematykę danego tekstu.

Ponadto aplikacja zawiera ogromną liczbę wyrazów wraz z ich odmianami. Twórcy wzięli także pod uwagę zależność od miejsca, jakie zajmuje wyraz w zdaniu. Wpływa to na wybór odpowiedniej formy gramatycznej słowa w tłumaczeniu. Oprócz tego zawarty jest szereg skrótów i skrótowców. Ponadto program rozpoznaje formy wyrażenia czasu, liczby mnogiej, dopełniacza, formy z końcówką -ed, wyrażenia z końcówkami less, more, wyrażenia z przedrostkami i wiele innych.

English Translator 2 pozwala również na stworzenie własnego słownika – dodanie własnych haseł wraz ze znaczeniami i oraz edycja i przeglądanie jego zawartości. Jak dotąd jest to największy w Polsce słownik, jaki ukazał się na CD.

Jednak główną ideą twórców tego programu nie było stworzenie słownika, ale – jak sama nazwa wskazuje – inteligentnego systemu tłumaczącego. Aby więc przetestować jakość tłumaczenia, wpisałem pierwszy lepszy tekst, jaki mam pod ręką – fragment instrukcji do Windows. Jak wiadomo, tekst ten zawiera słownictwo informacyjne, więc zaznaczam odpowiedni profil tłumaczenia. Specjalistyczne terminy zostały przetłumaczone, jednak bez naniesienia kilku poprawek – nie odważyłabym się takiego tłumaczenia przestać do szanujęcej się firmy. Nie zniechęca to jednak fakt, że dzięki ET 2 możemy zaoszczędzić mnóstwo czasu, jaki zmuszeni byłbyśmy poświęcić na tradycyjne tłumaczenie tekstu.

Aby ułatwić pracę z tekstem, w nowej wersji English Translatora wprowadzono szereg ulepszeń. Na przykład funkcja „zobacz zdanie” w dwóch kolumnach, na tej samej wysokości wyświetlane jest zdanie źródłowe i wynikowe, co ułatwia orientację w dłuższym tekście. Funkcja „śledź nieznane” zaznacza go w edytorze tekstu, powodując odwołanie do słownika. Zaznaczenie jego odpowiedzi w drugim oknie. Jeśli chodzi o tłumaczenie tekstu, to mamy ogromną dowolność, tzn. nie musimy tłumaczyć całości, a jedynie interesujący nas fragment, kolejny ułamek tekstu, czy też całość. W tym celu mamy do dyspozycji kilka opcji. Jedną z nich jest „Multidocument”. Bez problemu możemy przechodzić pomiędzy wybranymi przez nas dokumentami, nie tracąc czasu na pozostawienie. Następnym plusem jest możliwość importowania tekstu z MS Worda (plików *.doc).

Pomimo licznych zalet translatora, niestety nie mogę powiedzieć, że program nie ma minusów. Na listę negatywnych cech należy przede wszystkim zapisanie efektów tłumaczenia. English Translator 2 nie może być wykorzystywany do celów oficjalnych, choć ich poziom wystarcza do zrozumienia angielskojęzycznych tekstów. Zanim użytkownik zdecyduje się na wykorzystanie praktycznego końcowego efektu tłumaczenia, niezbędna będzie ręczna korekta. Nadal jest to tylko komputer, który nie potrafi myśleć logicznie, a jedynie wykonuje polecenia wg określonego schematu. Trudno się dziwić, że nie zawsze dobrze jest odczytać znaczenie wyrazu bądź użyty wyraz z nieodpowiednią końcówką. W rezultacie często pojawiają się różne dziwactwa językowe.

Pomimo to English Translator 2 z pewnością nie jest w stanie konkurować z uczką, wiedząc czy intencja jest.

INFO

Producent: Techland ■ Dystrybutor: Techland ■ Wymagania: Pentium, 32 MB RAM, Win 95 OSR2 58, ME, NT, 2000, CD-ROM 200 MB, nieśca na dysku ■ Cena: 299 zł

Internet: www.techland.com.pl

To już przesada !!! Takie programy za 19.90 !?!

Angielski w akcji - Biznesmeni i Politycy
ANGIELSKI W AKCJI - BIZNESMENI I POLITYCY ORAZ GWIAZDY FILMOWE... Kursy języka angielskiego dla średnio zaawansowanych i zaawansowanych.

Angielski w akcji - Gwiazdy Filmowe
ANGIELSKI W AKCJI - BIZNESMENI I POLITYCY ORAZ GWIAZDY FILMOWE... Kursy języka angielskiego dla średnio zaawansowanych i zaawansowanych.

Profesor Klaus
KURS JĘZYKA NIEMIECKIEGO
Profesor Klaus Kurs języka niemieckiego

Internet
KURS OBSŁUGI INTERNETU
Idealny kurs dla wszystkich początkujących internetowców.

Słownik Collins
angielsko - angielski
Jedyny, kompletny, jednojęzyczny słownik dla uczących się języka angielskiego od średniego poziomu zaawansowania wzwyż.

AntyVirenKit 10
Jeden z najlepszych programów antywirusowych na rynku.

eXtra Kolekcja
PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

W serii eXtra Kolekcja Programów Komputerowych wydawane są tylko najlepsze tytuły opracowane przez wiodących polskich wydawców. Wszystkie są starannie wybrane i sprawdzone przez CD Projekt.

Szukaj w dobrych sklepach z programami i hipermarketach.



TEAM 17

PC CD-ROM

WORMS



- Spectacular 1 to 16 player gameplay - it's the social event of the decade!
- Over 4 Billion levels of unbeatable arcade action!
- Cherish your Worms name them, hear them, squeeze them tight.

www.edaction.com.pl

3DO

TECHNICAL SUPPORT
USA: 1-800-234-1117
UK: 011-44-1234-5678
EUROPE: 011-44-1234-5678
TELEPHONE: 011-44-1234-5678
FACSIMILE: 011-44-1234-5678
EMAIL: info@team17.com
URL: http://www.team17.com

WORMS

PC CD-ROM

TEAM 17

Mistrzowski pojedynek wszechczasów! Virtua Fighter 2 Plus kompletna instrukcja PL!

Max Payne w 57 krokach specjalnie dla Was! • Sportowe ELDorado - dział dla maniaków piłki kopanej i nie tylko! • FPP Plus - Stefa Top FPP. Nie dla jarosłów! W tym numerze cała broń z Counter-Strike! • Ponadto: Plakat • Gospoda RPG • Europejska Lista Przebojów • Tipsy, porady



www.actionplus.com.pl

Tell me More Kids



Andrzej Sitek

Francuska firma Auralog znana jest na rynku polskim przede wszystkim dzięki serii wysokiej klasy programów edukacyjnych Tell me More. Wyjątkowość francuskiej aplikacji polega na sposobie nauki języka, który zbliżony jest do konwersacji z żywym nauczycielem. Jest to możliwe dzięki specjalnemu systemowi rozpoznawania mowy. System Auralog to najnowsze osiągnięcie techniki, które umożliwia komputerowi rozumienie wypowiedzi ucznia, zanalizowanie jej, i co więcej, udzielenie odpowiedzi. Prowadzenie interaktywnych dialogów z komputerem oznacza szybkie opanowanie poprawnej wymowy i przełamanie bariery rozmowy w obcym języku. Oczywiście w programach znajdują się również tradycyjne, niezbędne działy, jak gramatyka i słownictwo. Warto nadmienić, że program Tell me More został laureatem Złotego Medalu MTP na targach INFOSYSTEM 2000.

To imponująca lista jak na program językowy dla dzieci. Ćwiczeń, zabaw, gier jest rzeczywiście mnóstwo. Co najważniejsze są to zabawy i gry bardzo ciekawe, przemyślane, ułatwiające poznanie i zapamiętanie zdobytej wiedzy.



Oczywiście są one dobrane również ze względu na wiek dziecka. Dla najmłodszych będą to zabawy w rodzaju kolorowania, które podnoszą umiejętność obserwacji i ucą nazw kolorów, czy też tradycyjne propozycje w stylu: "znajdź różnicę między dwoma obrazkami". W tym zadaniu dziecko poszerza zasób angielskich słów. W programie przeznaczonym dla dwunastolatków pojawiają się bardziej skomplikowane zadania. Będzie to np. dyktando, dzięki któremu dziecko podniesie swoje umiejętności w zakresie grupowania słów, składania krótkich zdań i literowania.

Inne zadania, które umieszczono w programach, pozwalają zdobyć umiejętność analitycznego czytania i pisania, ucą liczenia i sumowania, zaznajamiają z czasownikami oznaczającymi ruch, poprawiają umiejętność tematycznego klasyfikowania słów itd. Nie zapomniano również o zadaniach i ćwiczeniach, które pozwalają pracować nad logiką i pamięcią, poprawiają koncentrację i spostrzegawczość. Możliwość śpiewania piosenek po angielsku (karaoke) czy odgrywania ról bohaterów kreskówek (kreskówki) to kolejne świetne pomysły, które wykorzystano w programie.

Tell me More Kids to program, który jest praktycznie pozbawiony błędów. Świetne opracowanie merytoryczne, bardzo dobra wizualna strona programu oraz niewygórowana cena to tylko kilka z wielu zalet Tell me More Kids. W chwili obecnej jest to, w moim odczuciu, najlepsza pozycja do nauki języka angielskiego dla dzieci, jaka znajduje się na rynku polskim. Gorąco polecam.

INFO

Producent: Auralog • Dystrybutor: Techland tel. (062) 7372747 • Wymagania: P 166 MHz, Win 9x, 32 MB RAM, CD ROM 6x, karta muzyczna
Internet: www.techland.com.pl

Młodszy bratem programu Tell me More jest seria programów językowych (do nauki j. angielskiego) przeznaczona dla dzieci. Tell me More Kids wykorzystuje możliwości techniczne systemu opracowanego przez Auralog. Nowoczesne rozwiązania i skuteczne mechanizmy ułatwiające naukę języka opracowano tu w wysokiej jakości grafikę prosto z wesołego świata bajki.

Na serię składają się trzy samodzielne pakiety (po dwa CD w każdym), rozróżnione ze względu na wiek odbiorców: "Zaczarowany dom" dla dzieci w wieku 4-7 lat, "Miasto" 7-9, "Regiony Świata" 9-12. W każdym pudełku znajdziemy również instrukcję po polsku oraz niewielki mikrofon. Instrukcja to mała, czarno-biała książeczka, co może budzić zastrzeżenia, jednak jej opracowanie pozostaje bez zarzutu. Cena jednego pakietu została ustalona na 99 zł. Polski dystrybutor, warszawska firma Techland, gwarantuje odbiorcom pomoc techniczną. Techland zadbał także o spolszczenie programu, dzięki czemu mały użytkownik nie będzie miał żadnych trudności ze zrozumieniem w elu słownych porad i instrukcji.

Instalacja programu przebiega bezproblemowo. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest możliwość wyboru instalacji pomiędzy Standardową i Osobistą. W tym drugim przypadku możliwe jest przeniesienie wszystkich danych na twardy dysk, a więc odpada konieczność uciążliwej zmiany płyt CD podczas pracy z programem.

Przed przystąpieniem do zabawy należy jeszcze dokonać wyboru pomiędzy językami: angielskim amerykańskim i angielskim brytyjskim. Po chwili znajdziemy się już na stronie powitalnej, gdzie na małego odbiorcę czeka pierwsze zadanie. Może on stworzyć swojego bohatera, który odąd będzie mu zawsze towarzyszył (w formie kursora). W każdej z części serii jest to inna postać.

Strona główna, gdzie każdorazowo rozpoczynamy zabawę, jest również najważniejszym tematem programu. Z głównej planszy dostępne są wszystkie inne miejsca w programie. Spacerując po zaczarowanym domu lub biegać po ulicach miasteczka można się oczywiście zgubić. Niezależnie od miejsca, gdzie się znajdujemy, można szybko przenieść się do strony głównej. Pasek narzędzi pojawia się zawsze na dole ekranu. Umieszczono na nim również podobizny bohaterów programu oraz kilka dodatkowych, bardzo ważnych funkcji.

W trakcie nauki i zabawy użytkownikowi towarzyszą dwie wesołe postaci. Felix i jego nieodłączny towarzysz, papuga Kaliko, pojawiają się w najbardziej nieoczekiwanych momentach. Dzięki ich śmiesznym komentarzom i zabawnym animacjom praca z programem jest ciekawsza. Felix i Kaliko spełniają również inne funkcje: w każdej chwili mogą wyjaśnić, jak należy rozwiązać dane zadanie czy ćwiczenie językowe, powiedzą, co należy zrobić w razie trudności ze zrozumieniem tematu.

Na pasku narzędzi umieszczono jeszcze trzy ikony. Pozwalają one uczyć się z programem w jednym z trzech dostępnych trybów: pochłaniania, rozumienia i wyrażania. Tryb pochłaniania polega na słuchaniu, oglądaniu scenek, uczestniczeniu w wielu grach i zabawach. Uczymy się tu słownictwa i wymowy. W trybie rozumienia użytkownik musi już radzić sobie samo dzielnie, to znaczy znać i rozumieć sens wypowiedzianych słów, zdań (tylko pod tym warunkiem rozwiąże zadania), zyskuje również przyjaciele (dla każdej części jest to inny bohater, np. Robot Compie w wersji dla dzieci 4-7 letnich czy Androica Nemo dla 9-12-latków). Z kolei tryb wyrażania wymaga od ucznia właściwej wymowy wyrazów i zwrotów. Teraz to uczeń musi mówić Kaliko, co należy robić. Program analizuje wypowiedź ucznia i jeżeli jest ona bliska zapisowi wzorcowemu, zostaje zaliczona. Jednocześnie trzeba nadmienić, że struktura programu językowego została tak pomyślana, aby uczeń oswajał się z językiem stopniowo. W ramach wprowadzenia rozwijany jest nawyk słuchania, nauka słów. Kolejnym etapem jest właściwe zrozumienie, czyli ćwiczenia z rozumienia, tworzenia zdań. Ostatnim elementem jest interaktywna rozmowa z papugą Kaliko.

Warto w tym miejscu nadmienić, że każda z części serii Tell me More Kids zawiera ponad 140 gier i zabaw (w Tell me More Kids: Miasto - 370 gier w 14 różnych kategoriach), ponad 60 ćwiczeń językowych (w Tell me More Kids: Miasto ponad 80), około 40 filmów animowanych (kreskówki z TV), a także karaoke z piosenkami.

Licealista Matematyka

Andrzej Sawicki

Firma Edgar Multimedia postanowiła przyjść z pomocą licealistom, którzy przygotowują się do matury, egzaminów wstępnych na studia czy po prostu z rozmaitych powodów chcą sobie przypomnieć materiał szkoły średniej. W obfitym pakiecie firmy jest również program MATEMATYKA. Rzecz o tyle cenna, że dotyczy tzw. Nowej Matury.

Aplikacja jest tak skonstruowana, że w zasadzie zastępuje większość podręczników (nawet z pewnością nie zastąpi nauczyciela ani procesu nauki). Znajdziemy tu działy takie jak Nauka, Sprawdzian, Artykuły, Matura, Syllabus i Vademecum. Omówimy je po kolei.

Nauka: obejmuje zadania (750 pytań testowych z podpowiedziami), jest to zestaw pytań do każdego pytania otrzymujemy cztery odpowiedzi a twoim zadaniem jest wskazać właściwą. Zakres testów obejmuje liczby rzeczywiste, funkcje, równania i nierówności, ciągi liczbowe, elementy teorii prawdopodobieństwa i geometrię. W odróżnieniu od prawdziwych testów organizowanych przez niektórych nauczycieli, mamy nieograniczony czas i możemy wybrać odpowiedź, dokonawszy poprzednio obliczeń. Te jednak musimy robić na kartce, z boku - nie ma możliwości skorzystania z kalkulatora wbudowanego przecież w komputer.

Sprawdzian: można się sprawdzić na trzech poziomach. Podobnie jak poprzednio, musimy wybrać z czterech odpowiedzi tyle że pytania dotyczą rozmaitych działów matematyki. Sprawdzian może być mały (5 pytań), średni lub duży (20 pytań). W zasadzie nie widzę różnicy pomiędzy Sprawdzianem i Nauką. Co prawda, kolejność jest właściwa - najpierw musimy się czegoś nauczyć, by potem sprawdzić czy to umiemy.

Artykuły: dość duży zbiór artykułów dotyczących techniki uczenia się, gospodarowania czasem i przeznaczone na naukę (nie samą naukę człowieka żyje), a nawet know-how z dawania na konkretną uczelnię (SCH). Ten dział jest akurat - moim zdaniem - jałowym pustostanem. Autorzy artykułów dają niezwykle cenne porady typu: "jak się skłupić", "nauka pójdzie ci lepiej" albo "na egzamin zabierz długopis lub przynajmniej ołówek" i koniecznie "weź ze sobą zegarek", jest to również odkrywcze jak stwierdzenie, że "jeśli na swiętego Hieronima deszcz jest albo go nie ma". Można to sobie darować - koniecznie, każdy wiezi (B. Chmielowski, "Nowe Ateny", pierwsza po ska encyklopedia). Przeczytaj sobie, bracie, "Sposób na Alcibiadesa" pała Nizurskiego, ta nieścisłość dowodzi znacząco więcej o tym, jak zdawać egzamin, niż jak się "nauczyć", niczego się nie ucząc.

Matura: 8 zestawów zadań maturalnych z rozmaitych typów szkół z sesji wiosennej 2000/2001. Zestawy niestety nie zawierają prawidłowych odpowiedzi. Na ich uzyskanie musisz się potrafić sam - z niewiadomym wynikiem. Dział kłopotliwie opracowany - w księgarniach można znaleźć zbiory zadań maturalnych z rozwiązaniami.

Syllabus: zawiera wiele informacji dotyczących Nowej Matury - podstawy prawne, zakres wymaganej materii, sposób przeprowadzenia egzaminu, a wszystko to jest bardzo rzetelnie i przedstawione. Można by się co prawda spierać z tym, czy Nową Maturę trzeba wprowadzać już w roku 2002 (niedługo słychy, że jeszcze nie jest to takie pewne), ale przyszłorocznym maturzystom z pewnością przyda się dowiedzieć, jak będą



go, a nie? Z odpowiedzi na pytanie "po co się to robi, jest znacznie gorzej. Osobiście uważam, że umiejętności prowadzenia samodzielnego jest czołowiekowi bardziej przydatna niż znajomość sposobu rozwiązywania równań ogólniejszych-wykładniczych czy ktoś widział w naturze (poza szkolną tablicą) żywe równanie logarytmiczno-wykładnicze? Jeśli tak, napiszcie mi proszę, ciabło nie ludzi się mylić. Zaznaczam, że nie jestem wrogiem matematyki ani matematycznym antytalentem - przeciwnie, zaliczyłem obowiązujący na wyższej uczelni technicznej dwuletni kurs matematyki na ocenę bardzo dobrą (celujących wtedy nie było). Zawsze jednak traktowałem to jako zabawę - tak naprawdę w praktyce inżynierskiej matematyka przydaje się w dość ograniczonym zakresie. Zresztą przeszły rozwiązały zadanie optymalizacji woskowego plastra (maksymalnej objętości pojedynczej jego komórki przy minimalnej powierzchni) i nie znając zupełnie matematyki. A już za chińskiego boga nie umiem ziołomiec, po co matematyka przyszłym studentom Akademii Sztuk Pięknych? I kto im każe to zdawać?

I na koniec Vademecum - czyli przewodnik (w języku Cezara znaczy to dosłownie "pójdz ze mną" - "wzde me cum"). Jest to zwięzły poradnik zawierający definicje, przykłady i wzory twierdzenia i tak dalej. Bardzo połączna rzecz podczas nauki. Złożony w działy zawiera w zasadzie cały materiał potrzebny licealistom do zdania matury. Gdyby też jeszcze do programu dodać to, co transmiter danych z komputera można zrobić, rzecz byłaby wprost bezcenna, tak niestety nie jest - wszystko trzeba "wkłuć" samemu i liczyć na to, że poradzi się, bratanku.

Drugą część programu stanowi zbiór wykresów rozmaitych funkcji nazwany przez twórców "Virtual Math 2D". Zebrano tu liczbę wykresów na rozmaitych funkcjach, które można obejrzeć w różnych skalach. Co więcej, można je wykorzystać do przybliżonego rozwiązywania równań (znajdując np. miejsca zerowe wielomianów czy innych równań budowanych samodzielnie). Możemy, jak rozumiem, zapisać dowolne równanie i obejrzawszy jego wykres, znaleźć rozwiązanie - to znaczy wielkość argumentu odpowiadającą odpowiednim wartościom funkcji. Od razu powiem, że nie za bardzo podoba mi się sposób budowania czy zapisu funkcji ($y = 3x^2 + 2$), to, na przykład, "ygreen równa się trzy X kwadrat", ale i nie umiem - zec, czy sam wymyśliłbym lepszy. Ciekawostką jest, że ta część programu jest rezydentna, co znaczy, że zostaje w pamięci i możesz jej używać, pracując np. z edytorem tekstu (co też właśnie czynię).

W sumie za stosunkowo niewysoką cenę (49 zł) otrzymujemy dość obszerny poradnik, który w dodatku daje możliwość sprawdzenia wiedzy. Można by by za pytać, czemu część Virtual Math 2D dotyczy tylko ciw wymiarów - na ekranie komputera można znakomicie pokazywać trójwymiarowe bryły ich przekroje, rozmieścić i wszystko obracać i tak dalej. Ale może za wiele wymagam od twórców programu.

INFO

Producent: Edgar Multimedia Dystrybutor: Edgar Multimedia Wymagania: P133, Win 95/98 ME NT 2000 PL, 16 MB RAM, CD ROM x 8, SVGA

Internet: www.edgar.com.pl

Matura coraz bliżej...

Nagrywarki DVD



Czeka nas kolejna "nagrywarkowa" rewolucja

Ilu z was posiada w swoim blaszaku nagrywarkę CD-RW? Jeszcze rok temu może co dziesiąty odpowiedziałby twierdząco. Dzisiaj, gdy urządzenia tego typu są niewiele droższe od zwykłych czytników, procent posiadaczy napędów CD-RW jest bardzo wysoki. Jednak wygląda na to, że już za kilka, kilkanaście miesięcy czeka nas kolejna rewolucja.

Łukasz Nowak

Na czym ta rewolucja ma polegać? Ano, jak to zwykle bywa, na wprowadzeniu nowej technologii, nowych produktów w nowych cenach. Mowa bowiem o możliwości nagrywania płyt DVD. Jak do tej pory, w branży komputerowej ten format przechowywania danych nie sprawdza się najlepiej. Powód - paradoksalnie to brzmi - za dużą pojemność. Płytki DVD w podstawowej wersji mogą bowiem przechowywać do 4,7 GB danych. A producenci gier i programów nie są po prostu w stanie wytworzyć takiej ilości informacji w sensownym czasie. Wszak napisanie gierki z posiadającą wszelkie możliwe wdrożyski (np. Deus Ex czy Max Payne) zajmuje często kilka lat. Jeżeli chcielibyśmy otrzymać 4,7 GB poziomów, muzyki czy tekstur, musieliśmyby czekać na premiery całej dziesięciolecia.

Standard DVD-RW jest bardzo obiecujący, jednak jeżeli nie uzyska szerszego poparcia przemysłu, może nie wytrzymać wojny cenowej z konkurencją.

Mimo to, powoli, po cichu, dokonuje się wymiana samych napędów CD na w pełni zgodne z nimi DVD. Nie są one sporo droższe, a zawsze jest to spory dodatek do funkcjonalności sprzętu. Wszak regularnie pojawiają się edycje czasopism z płytami DVD (na przykład CD-Action :-), a od czasu do czasu trafi się też jakaś perełka wśród gier jak choćby specjalne wydanie kultowego Baldur's Gate. A do tego wszystkiego dochodzą filmy, na rynek których format DVD wdarł się istnym przebojem, niemal

Prędkości nagrywania

Rozwój nagrywarek CD-RW przyniósł ze sobą znaczny wzrost prędkości nagrywania. Pierwsze urządzenia tego typu potrafiły wypalać płytki CD-R z zaledwie podwójną prędkością. Obecnie wartość ta wzrosła nawet do 20x. Czy w przypadku DVD będzie podobnie?

Prędkości transferu w przypadku DVD są mierzone nieco inaczej niż w przypadku CD, i tak: DVD 1x jest równe CD 8x, a DVD 2x - CD 16x. Obecnie dostępne nagrywarki DVD potrafią zapisywać płytki z rozmaitymi prędkościami. Pioneer DVR-A03 dla krążków DVD-R osiąga stałą prędkość 2x, natomiast dla DVD-RW tylko 1x. Natomiast HP DVD100i zapisuje krążki DVD+RW z szybkością 2,4x.

Wartości te, licząc w MB/s, są więc zbliżone do najszybszych rozwiązań CD-RW. Należy jednak pamiętać, że na płytce DVD mieści się kilka GB danych. Dlatego zapisanie całego krążka może zająć nawet godzinę. Nie jest to mało. Wydaje się więc, że producenci będą się starali nadal rozwijać technologię napędów i nośników, aby udało się znacznie skrócić

całkowicie wypierając sprzedaż oryginalnie nagranych kaset VHS.

Do rzeczy

"No i co z tego?", ktoś może zapytać. Ano ten nieco przydługi wywód na temat sytuacji standardu DVD na rynku nie był kompletnie bezcelowy. Mała popularność (poza filmami) płytek DVD i stale powiększające się grono posiadaczy czytników DVD-ROM mogą stać się powodem sporej popularności pojawiających się właśnie na rynku nagrywarek DVD. Sprawdźcie swoje szuflady - nie zalegają tam przypadkiem sterotypy płyt CD-R, wypełnionych po brzegi empetrjami czy jeszcze "gorszymi" rzeczami pośląganymi z S-e-ci? Ile macie krążków z różnymi programami shareware, save'ami do gier czy najrozmaitszymi innymi danymi? Czy nie przyjemnie byłoby podzielić licząc tych płytek przez siedem? Szybsze przeszukiwanie, mniej zajętego miejsca, mniejszy ciężar w ple-

czas potrzebny na zapisanie danych. Należy przy tym pamiętać, że nawet przy obecnych osiągnięciach pewną barierą może się okazać wydajność twardych dysków. Muszą one bowiem zapewnić spory zapas szybkości, aby móc dostarczać ciągi strumieni danych do nagrywarki.



Najszybszej obecnie nagrywarkie zapisanie całego tego krążka zajmie ponad pół godziny. Rozwój technologii powinien ten czas znacznie skrócić.



dlatego, mimo że nagrywarki są już na rynku od ponad roku, a na dodatek nie kosztują kosmicznie dużo (ok. 2000 zł), nie zyskały praktycznie żadnego uznania.

Co prawda obecnie wprowadza się standard DVD-RAM V2.0, dzięki któremu można kupić zarówno nośniki bez tych koszmarnych pudełek, jak i czytniki DVD-ROM potrafiące czytać płytki DVD-RAM (np. Hitachi GD-8000), jednak na rynku, wśród dystrybutorów i sprzedawców, technologia DVD-RAM otrzymała już etykietkę niszowej i raczej na eży się spodziewać jej naturalnej śmierci. Dokładają się do tego również astronomiczne ceny nośników. Płytki o pojemności 4,7 GB kosztują grubo ponad 100 zł, co w porównaniu do krążków CD-RW za 5 zł wygląda bardzo źle.

Tak więc DVD-RAM ma raczej małe szanse na sukces. Produkty wypuszczone na rynek za wcześnie, technologia

była jeszcze niedopracowana i nie zadbane o odpowiednie wsparcie przemysłu, mediów i dystrybutorów. Dlatego o kupnie napędu DVD-RAM należy raczej zapomnieć albo mieć bardzo silną wiarę w cuda.

DVD-RW

Drugą technologią zapisu krążków DVD jest DVD-RW (bardzo ważny jest znak minusa pomiędzy DVD a RW – a dlaczego?, za chwilę). Z grubsza rzecz biorąc, jest to dokładnie to samo co CD-RW, tyle że znacznie zwiększono gęstość ścieżek, dzięki czemu na jednym krążku mieści się 4,7 GB danych. Dziedzictwo CD-RW ma swoje dobre i złe strony. Na pewno olbrzymią zaletą jest fakt całkowitej zgodności obu standardów. W nagrywkach DVD-RW można bez żadnych problemów zapisywać krążki CD-R i CD-RW. Co więcej, praktycznie wszystkie nowe czytniki DVD-ROM (choć najstarsze modele – o szybkości do 4x – mogą mieć problemy) i większość stacjonarnych preczyta płytki DVD-R i DVD-RW. Nieźle, prawda?

Jednak CD-RW zostawiło w spadku także wady. Buffer underrun – brzmi znajomo? Brrr... No cóż, również przy nagrywaniu płytek DVD-R można taki komunikat zobaczyć. Wprawdzie zapewne szybko pojawią się poprawki zapobiegające temu zjawisku (jak znane już Burn Proof czy Just Link), jednak nadal będzie to tylko nadbudówka dla źle zaprojektowanego systemu.

Co ciekawe, chyba jedyną firmą promującą standard DVD-RW jest Pioneer. Nie jest to najlepszy znak. Pojedyncze przedsiębiorstwo nie jest w stanie wyasygnować dostatecznie dużej ilości pieniędzy na popularyzację tak poważnego standardu. Nie wróży to spadku cen urządzeń i nośników. Płytki DVD-R i DVD-RW oferują już dzisiaj wszystkie poważne firmy z branży mediów komputerowych (np. Verbatim czy TDK), co daje poważne nadzieje na rozwój tego formatu. Mimo wszystko raczej należałoby się wstrzy-

Wojna standardów

DVD-RAM

Pojemność na stronę: 1 46 GB; 2,6 GB; 4,7 GB
Dwustronne: TAK
Zgodne z DVD-ROM: tylko wersja 2.0, nowsze napędy
Swobodny dostęp: TAK
Zapis CD-RW: NIE
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:
Raczej nikła nadzieja na przetrwanie.



DVD-RW

Pojemność na stronę: 3,95 GB; 4,7 GB
Dwustronne: NIE
Zgodne z DVD-ROM: TAK, nowsze napędy
Swobodny dostęp: NIE
Zapis CD-RW: TAK
Buffer underrun: TAK

Rekomendacje: Ciekawe, ale bez wsparcia branży. Czekać.



DVD+RW

Pojemność na stronę: 4,7 GB
Dwustronne: TAK
Zgodne z DVD-ROM: TAK
Swobodny dostęp: TAK
Zapis CD-RW: TAK
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:
Najlepsza konstrukcja. Największe szanse na sukces.



cała, niesionym do kumpla – to chyba dostateczne powody, żeby zainteresować się technologią nagrywania DVD.

A próby wprowadzenia nagrywarek DVD na rynek są, raczej z marnym skutkiem, podejmowane od dobrych kilku lat. W połączeniu z liczną mnogością rzeczowników "technologia" brzmi to złowrogo i raczej pesymistycznie – nastroja użytkownika do wydania kilku tysięcy złotych na sprzęt, który za kilka miesięcy może okazać się kompletnie nieprzydatny. Na szczęście wygląda na to, że wrzesień tego roku przejdzie do historii jako data początku nowej rewolucji "nagrywkowej". A to za sprawą wprowadzenia do sprzedaży dwóch nowych urządzeń przez firmy HP i Pioneer. Żeby było śmieszniej, oba produkty działają na dosyć odmiennych zasadach, ale wygląda na to, że nic nie stoi na przeszkodzie ich wspólnej egzystencji. Prawda – byłby to chyba pierwszy tego typu przypadek w historii peceta, ale wiele wskazuje na to, że właśnie tak się może stać. Zatem po kolei.

DVD-RAM

Tak właśnie nazywał się pierwszy standard zapisu. Jednak z DVD ma on wspólną chyba tylko dużą pojemność. Poza tym parametrem właściwie nic nie pasuje do DVD. Przede wszystkim płytki są produkowane w specjalnych kasetkach wyglądających bardzo podobnie do caddy (specjalny pojemnik na nośnik, używany w pierwszych modelach nagrywarek CD-R). Nie trzeba dodawać, że trudno coś tak ego włożyć do zwykłego odtwarzacza DVD-ROM. A nawet gdyby się dało, to i tak większość z nich nie potrafiłaby przeczytać takiej płytki, gdyż jest ona zapisywana w całości w odmiennym technologii. Nazywa się ona PD (Phasewriter Dual) i swego czasu mignęła pod postacią urządzeń obsługujących pojemność 650 MB. Ma ona kilka zalet. Ważne jest na przykład to, że płytkę PD widać jak normalną dyskietkę. Można odczytać z niej dane za pomocą Eksploratora. Po usunięciu danych miejsce na PD jest natychmiast zwalniane. Jednak podstawowym minusem jest to, że płytki DVD-RAM nie da się przeczytać w praktycznie żadnym odtwarzaczu stacjonarnym i w bardzo wie u DVD-ROM-ach. I właśnie

Zamiast VHS?

Płytki DVD idealnie sprawdzają się przy dystrybucji filmów. Niestety do tej pory nie było możliwe ich wykorzystanie np. do nagrywania programów z telewizji. Kasetki VHS nadal są więc bardzo popularne. Jednak już niedługo może się to zmienić. Firma Pioneer wyprodukowała bowiem... magnetowid DVD-RW. Podłącza się go do telewizora przez złącze Euro albo zwykłym kablem cinch. Obsługa sprowadza się do kilku przycisków i poza samym nośnikiem użytkownik nie dostrzega żadnej różnicy. No, może poza dostępem do dowolnego fragmentu nagrania bez konieczności przewijania taśmy.



Brzmi futurystycznie? Już za kilka lat takie urządzenia będą standardem, a duże, nieporęczne i pogarszające jakość obrazu kasetki VHS będzie można zobaczyć tylko na muzealnych półkach. Oczywiście magnetowidy DVD są nadal dość drogie, ale przy olbrzymiej chłonności rynku domowego ich cena może bardzo szybko i bardzo mocno spaść. Prawdopodobnie obejrzyje coś z waszej kolekcji VHS, gdyż już jutro możecie się obudzić w świecie, w którym nikt nie będzie wleździł, co to jest taśma.

DVD+RW

Ha! Minus w nazwie technologii był jednak bardzo istotny. Mimo tylko jednoznacznej zmiany DVD+RW jest całkowicie odmiennym standardem niż DVD-RW. Wspiera go duże konsorcjum



DVD-RW jest już bardzo rozsądną technologią. Jednak praktycznie jedyną firmą promującą ten standard jest Pioneer. Na dłuższą metę może się to okazać zbyt małym poparciem, aby rywalizować z potężnym DVD+RW Alliance.

zwane DVD+RW Alliance (sojusz). W jego skład wchodzi HP, Philips, Verbatim, Sony, Ricoh, Yamaha, Thomson, Dell i wielu innych. Mniejszych producentów sprzętu i nośników. Taka lista wygląda bardzo imponująco, szczególnie w porównaniu z Hitachi i Toshiba w przypadku DVD-RAM i osamotnionym Pioneer wspierającym DVD-RW. Do tego dochodzą jeszcze przedsiębiorstwa zajmujące się wytwarzaniem oprogramowania, takiego jak Nero Burning Rom, Easy CD Creator, Gear, WinOnCD. Wyliczankę można by kontynuować jeszcze długo, ale i bez tego doskonale widać, że właściwie cały przemysł związany z wymiennymi pamięciami masowymi skupił się wokół projektu DVD+RW. Od dawna nie było takiej zgodności w branży komputerowej i można mieć wyłącznie pozytywne przypuszczenia co do przyszłości tego standardu.

Drugą bardzo ważną kwestią, o której trzeba wspomnieć, jest fakt, że DVD+RW został praktycznie od nowa zaprojektowany. Struktura danych na dysku jest zasadniczo odmienna od tej znanej z CD-RW.

Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wypiją urządzenie CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW.

Uporządkowano system plików, zmianom uległ także sposób zapisywania informacji potrzebnych do korekty błędów, a błędy wyczerpania bufora przy nagrywaniu z definicji się nie zdarzają. Jak to wszystko możliwe? A co ze zgodnością z dotychczasowym sprzętem? Otóż trzeba tutaj wyjaśnić kilka technicznych szczegółów. Cała trudność zapisu danych na krążkach DVD pojawia się w trakcie samego procesu nagrywania. Kiedy płytka jest już nagrana i trzeba ją tylko odczytać, większość problemów znika. Dlatego potężne zmiany, niezbędne do używania nowego standardu, dotyczą wyłącznie sprzętu zapisującego. Zwykle odtwarzacze nie wymagają praktycznie żadnych modyfikacji. Dane na nośniku DVD+RW są poukładane w sposób zbliżony do twardego dysku. Oznacza to, że można je zapisywać w dowolnej kolejności, w jakimkolwiek miejscu na płycie (w CD-RW muszą być dostarczane ciągłym strumieniem od początku do końca). Co więcej, nagrywarka może podzielić plik na kilka fragmentów i "poupychać" je tam, gdzie będzie miejsce. Dla systemu operacyjnego taki zbiór nadal będzie widoczny jako jeden. Dokładnie w ten sam sposób dane są zapisywane na dyskach, dyskietkach czy ZIP-ach. Dodatkowo wprowadzono bardzo zaawansowane algorytmy korekty danych, które umożliwią poprawny odczyt nawet w przypadku mocnego porysowania płytki.

Wszystkie te informacje zajmują jednak sporo dodatkowego miejsca. Dlatego nagrywarki niejako "oble-



HP właśnie wprowadza do oferty swoją pierwszą nagrywarkę DVD+RW. Oferując pełną kompatybilność z CD-RW, dobrze dopracowaną konstrukcję i olbrzymie wsparcie ze strony przemysłu może się ona okazać wielkim rynkowym hitem.

wają" prawdziwe dane dodatkowymi blokami. W tym celu nagrywarki DVD+RW posiadają znacznie precyzyjniejszy laser niż zwykłe DVD, dla których wszystkie zmiany są całkowicie niewidoczne. Właśnie dlatego płytki nagrane w nowej technologii mają być odczytywane przez dotychczasowe czytniki komputerowe i stacjonarne. Dodatkowym atutem zastosowania takiego lasera jest możliwość bezproblemowego nagrywania krążków CD-R i CD-RW z odpowiednio dwunastu- i dziesięciokrotną prędkością. Nic zatem nie stoi na przeszkodzie, aby urządzenia zapisujące DVD+RW bardzo szybko wyparły z rynku mocniejsze nagrywarki CD-RW.

Internet

DVD+RW Alliance
<http://www.dvdrw.com/>

HP
<http://www.hpdcwriter.com/>

Hitachi
<http://www.hitachi.com/storage/>

Toshiba
<http://www.toshiba.com/taecdpd/>

Verbatim
<http://www.verbatim.com/>

TDK
<http://www.tdk.com/multimedia/dvd.html>

Kupić, nie kupić...?

Na to pytanie odpowiedź jest jak zwykle skomplikowana. Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wyparują urządzenia CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW. To mocne stwierdzenia, owszem, jednak sytuacja dzisiaj do złudzenia przypomina tę sprzed trzech lat. Wtedy nagrywarki CD-RW miały już za sobą ciężką młodość, ceny urządzeń i nośników były praktycznie identyczne jak w przypadku DVD obecnie, a wszyscy równie ostro podchodzili

do nagrywania CD, jak dzisiaj do DVD. Dodatkowo czytnik CD-ROM, mimo że bardzo popularny, nadal nie

stanowił podstawowego wyposażenia wszystkich komputerów.

Jeśli chodzi o konkretne rekomendacje, to jeśli wiesz, wokół siebie setki tysięcy płytek CD-R, nie za bardzo możesz się już połapać, co, gdzie nagrałeś, a na dodatek wydanie 3000 zł nie przeraża cię za nadto, to bez większych obaw możesz sobie sprawić nagrywarkę DVD+RW. Kiedy ten tekst zostanie wydrukowany, na rynku będą zapewne dostępne pierwsze urządzenia tego typu. Jeżeli natomiast lubisz ryzyko i musisz natychmiast zapisać kilka płytek DVD, już dzisiaj możesz kupić urządzenie Pioneer DVR-A03 (DVD-RW). Z czystym sumieniem można je polecić, z zastrzeżeniem jednak, że za rok czy dwa płytki do niego mogą być równie drogie co dzisiaj albo w ogóle nie będzie można ich dostać. DVD-RAM? Raczej nie polecam. Ma bardzo małe szanse na przetrwanie przyszłego roku. Choć wersja 2.0 (bez caddy, czytane przez DVD-ROM) może jeszcze namieszać.

A skoro już o wywieraniu technologii mowa, to warto wspomnieć, że wcale nie musi się okazać, że któryś ze standardów zdominuje rynek, a pozostałe znikną. Równie dobrze wszystkie trzy formaty mogą funkcjonować równolegle. Skoro różnice pomiędzy nimi widoczne są jedynie przy nagrywaniu, a później płytki zachowują się niemal identycznie, to nie ma technicznych przeciwwskazań, aby nie używać którejś technologii. Jednak historia uczy, że ekonomia, wojna cenowa i różnicowane poparcie w branży może skończyć się przetrwaniem tylko jednego standardu. Wówczas mogą pojawić się poważne problemy z dostępem do nieprodukowanych rodzajów nośników, czyniąc stare nagrywarki prawie całkiem nieprzydatnymi.

Czas pokaże, jak sytuacja się rozwinie. Jednak wydaje się, że można stawiać na uzyskanie popularności przez standard DVD+RW. Jeszcze przez kilka, może kilkanaście miesięcy tego typu urządzenia będą nieco za drogie dla przeciętnego domowego odbiorcy, jednak bez problemów będzie na nie stać firmy i zamożniejszą grupę użytkowników. Później - nie dalej niż za dwa lata - technologię zapisu płyt DVD staną się równie popularne co dzisiaj CD-RW. Można być tego niemal pewnym.

CSA

Nagrywanie filmów

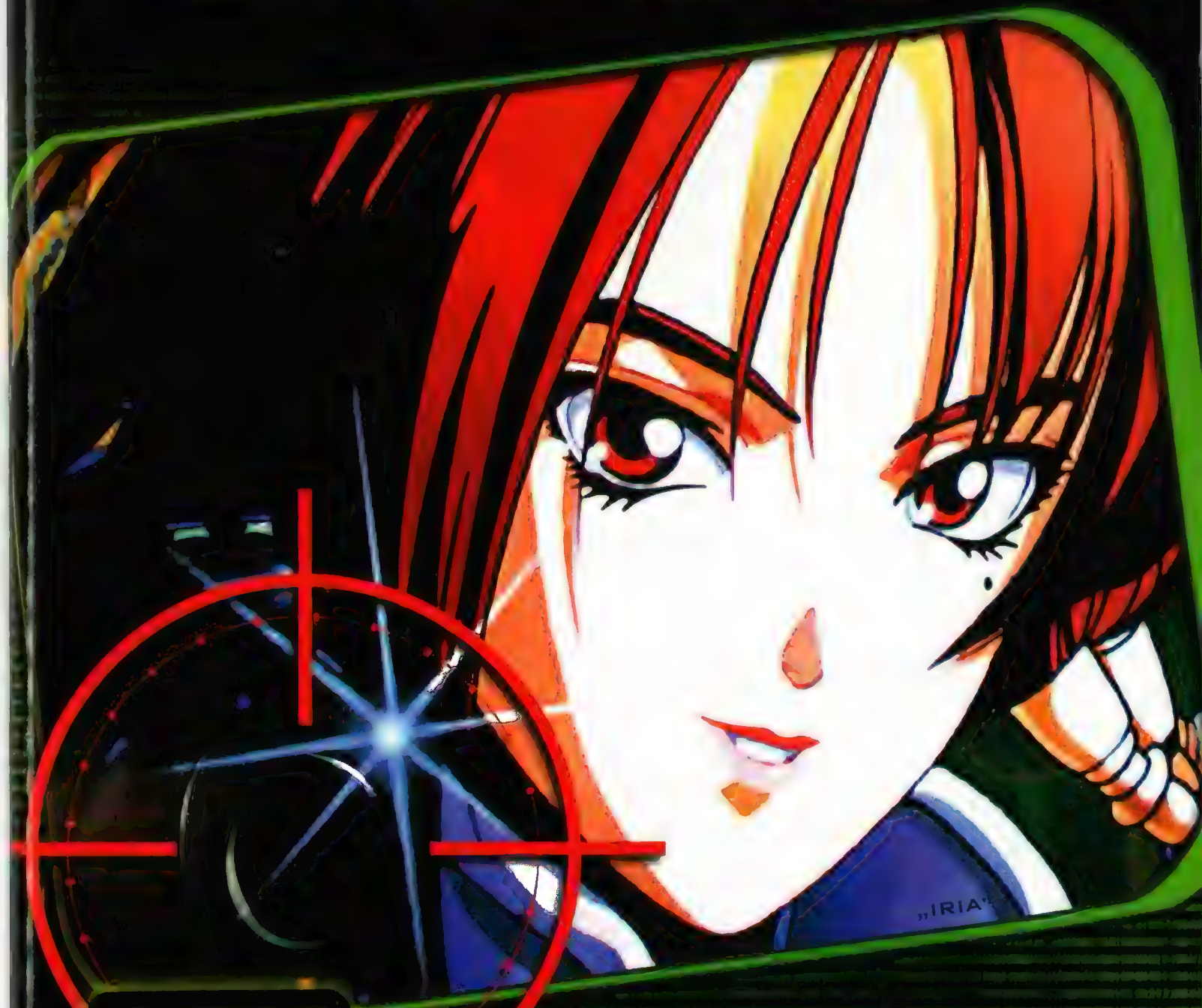
CD-RW stało się strykiem ciemnym w oku przemysłu programistycznego i muzycznego. Kopiowanie płyt z programami i dźwiękiem drastycznie zmniejsza zyski wielkich korporacji, które zupełnie nie mogą sobie z tym problemem poradzić. Kiedy pojawiły się filmy na DVD, mówiono, że są bezpieczne, gdyż nie da się w domu skopiować kilku gigabajtów danych. A nawet gdyby, to taka operacja będzie kosztować wielokrotnie więcej niż zakup nowej, błyszczącej płytki. Wiza materialnego dostępu do urządzeń zdolnych do zapisania 4,7 GB danych na krążku w cenie kilkunastu dolarów musi teraz sprzedać sen z oczu całemu Hollywood. Czy słusznie? Wciąż trudno powiedzieć.

W oficjalnych materiałach z firmy HP znajduje się informacja, że kopiowanie filmów z płyt DVD będzie na ich sprzęcie niemożliwe. Sprawę ma zatwierdzić sprzętowy zakaz zapisu kodu CSS, jest nim zryflowana cała płyta i w teorii może odczytać taki czytnik jedynie czytnik. Jednak chyba wszyscy słyszeli o reklamie przez FBI studenta, który napisał małego program o nazwie... DeCSS. Jak wiadomo, nie się domyślił, służy on do odczytywania dowolnej płyty z filmami i kopiowaniu danych na dysk. A przecież nie można zatrzeć sprzętowej blokady na kopiowanie niezasyfrowanych danych, bo niby jak nagrywarka ma rozpoznać, że to akurat jest film i że cały proceder odbywa się w sprzeczności z prawem? A żeby było zabawniej, standard DVD przewiduje zryflowanie wyłącznie jako opcję. Dlatego wszystkie odtwarzacze, komputerowe czy stacjonarne, muszą obowiązkowo potrafić odczytać niezasyfrowaną płytkę. No i kolko się zamyka. Blerzemy oryginalny film, zrywamy go na dysk, zapisujemy jako zwykłe dane na DVD+RW i mamy gotową, w pełni funkcjonalną kopię.

Chcesz skopiować film na DVD? Teoretycznie się nie da - zabezpieczenia nie pozwalają. Jednak przy odrobnie inwencji nie stanowią one żadnej bariery. Branża filmowa i programistyczna mogą ponieść potężne straty wynikające z upowszechnienia nagrywarek DVD.



NIE UCIEKNIESZ



HYPER

**sprzed
telewizora
w listopadzie**

WEDŁE WYNAJĘCIE SPRZĘTU KOMPUTEROWEGO,
ZOBĄDZĘ CD I GIGABYTE W INTERNecie,
ODKRYJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE,
POCZĘSTKA PRZEDSTAWIENIA

HYPER ODDZIEŻNIE O BRZĄDZIE
PO PROGRAMIE MINIMA

HYPER@ONLIS.COM.PL

BĄDŹ Z NAMI! W LISTOPADZIE OBLĄDAJ SERIAL ANIME!
KRONIKA WOJNY NA LODOŚ
ORAZ SPORTY EKSTREMALNE

PREMIUM HYPER SYSTEMOWY
W DOKRYCH BIEGACH KABLOWYCH
ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA+
ZAMÓW (22) 54 53 999

Nowości Sprzętowe

LG Electron'cs Polska bierze udział w otwarciu jednej z 25 superpracowni komputerowych, którą stworzono w ramach projektu "Internet w Szkołach", realizowanego pod patronatem Prezydenta RP - Aleksandra Kwaśniewskiego. LG Electron'cs jest jednym z 8 sponsorów zaproszonych do współpracy obok takich firm, jak Intel, Microsoft czy Seagate. Projekt "Internet w Szkołach" ma na celu utworzenie 25 wysoce wyspecjalizowanych laboratoriów komputerowych wyposażonych w nowoczesny sprzęt komputerowy, który umożliwi uczniom z małych ośrodków w całym kraju dostęp do Internetu oraz realizowanie własnych pomysłów. Laboratorium pozwoli ponad 13000 uczniom i studentów korzystać z zasobów światowej infrastruktury, nawiązać nowe kontakty, a także przygotuje ich do życia w społeczeństwie informacyjnym. Otwarcie laboratorium komputerowego przy Gimnazjum Cminnym w Sobótce zbliżyło się z oficjalną inauguracją roku szkolnego w Polsce, której dokonał Prezydent RP - Aleksander Kwaśniewski. Laboratoria wyposażone są w dwie stacje robocze i serwer, a całość połączono w sieć lokalną z dostępem do Internetu. W ramach projektu LG Electronics Polska dostarczyła 15-calowe monitory LG StudioWorks 560N.

www.ge.pl

Materiał wybuchowy to nie jest, ale jest to... C3



VIA Technologies Inc., wiodący producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych w dniu dzisiejszym zaprezentował podczas odbywającego się w Beijing VIA Technology Forum nowy procesor VIA C3(tm) 866 MHz. Najnowsza wersja procesora VIA C3(tm) oparta jest na rdzeniu wcześniej nazywanym EZRA, który zadebiutował z częstotliwością 800MHz i był pierwszym na świecie, który wykonano w technologii 0,13 mikrona. Procesor VIA C3(tm) zaprojektowano w sposób zapewniający wydajność oraz bardzo niskie zużycie energii, dzięki czemu podczas pracy wydzielą małą ilość ciepła (przy wykorzystaniu technologii Cool Processing). Cechy te w połączeniu z dobrą wydajnością w aplikacjach biznesowych, pełną kompatybilnością ze standardem Socket 370 i dość wysoką niezawodnością powodują, iż VIA C3(tm) zwiększa swoje udziały w



Dane techniczne: Gravis Destroyer Tilt

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,7 m ■ Liczba przycisków: 6 ■ Dodatkowe: funkcja Tilt



Dane techniczne: Gravis Eliminator GamePad Pro

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Liczba przycisków: 10 ■ Dodatkowe: przycisk Precision

Zniszczenie i eliminacja

Gravis Destroyer Tilt i Eliminator GamePad Pro

■ techNICK

Po raz kolejny firma Gravis pokazuje, że nie zasypia gruszek w popiele i pracuje zawzięcie nad nowymi konstrukcjami akcesoriów komputerowych, które mogą zainteresować potencjalnych nabywców. Tego typu podejście pozwala graczom na uzyskanie manipulatorów o dobrych parametrach za w miarę niską cenę.

Tym razem w nasze umęczone graniem ręce (na klawiaturze) wpadły dwa joypady zaprojektowane przez firmę Gravis, a są to Destroyer Tilt oraz Eliminator GamePad Pro.

Pierwsza konstrukcja, czyli Gravis Destroyer Tilt, z pozoru nie wyróżnia się niczym szczególnym. Szary plastik w połączeniu z fioletowymi półprzezroczystymi tworzywem oraz kolorowymi przyciskami stwarza wrażenie prostej, wręcz dziecinnej konstrukcji. Za tym specyficznym kamuflażem, a tak po prawdzie to w jego środku, ukrywa się układ elektroniczny umożliwiający sterowanie obiektami na ekranie za pomocą wychylania manipulatora. Kilka innych firm zastosowało podobne rozwiązania w swoich urządzeniach, lecz przyznam, że do tej pory niewiele z nich przypadło mi do gustu. Dlatego dość sceptycznie podchodziłem do konstrukcji Gravisa. System Tilt sprawdza się nad wyraz dobrze, co udostępniło dość długą grę w symulację lotu myśliwcami - i nie tylko pad się wychylał, ale też ja i mój znajomy balansowaliśmy całym ciałem, co przysporzyło nam sporo zabawy. Funkcję rozpoznawania wychyleń można wyłączyć przyciskiem umieszczonym na środku urządzenia, a wtedy cyfrowy D-Pad zamienia się z przełącznika typu Hat na zwykły ośmiokierunkowy pad. Cztery przyciski umieszczone pod kciukiem prawej dłoni oraz dwa znajdujące się w przedniej części (tam, gdzie przyłączony jest przewód) pozwalają na obsługę większości potrzebnych w grach funkcji. Mankamentem tej konstrukcji jest według mnie dość krótki przewód połączeniowy, gdyż przy włączonym rozpoznawaniu wychyleń przydałaby się większa swoboda ruchu.

Gravis Destroyer Tilt

Cena: 145 zł* ■ Dostarczył: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ ergonomiczny kształt ■ funkcja Tilt

■ niezbyt długi przewód

Internet: www.gravis.com

Gravis Eliminator GamePad Pro to na pierwszy rzut oka konstrukcja inna od poprzedniej. Ma większą obudowę i pozbawiona jest przezroczystych elementów, no może poza jednym małym przyciskiem. Dziesięć programowalnych przycisków zapewnia obsługę wielu opcji w grach, co szczególnie przydaje się podczas zabawy symulatorami lotu - nie trzeba wówczas zbyt często sięgać do klawiatury komputera. Ciekawostką jest fakt, że w miejscu, gdzie zwykle znajduje się cyfrowy D-Pad, umieszczono bardzo przypominający go kształtem manipulator analogowy, który po przełączeniu trybu za pomocą sterowników może służyć także jako cyfrowy kontroler kierunku. Na środku urządzenia znajduje się przezroczysty przycisk (wspominałem o nim wcześniej), którego zadaniem jest zwiększanie czułości analogowej manetki, co pozwala na dokładniejsze sterowanie pojazdem/samolotem lub, przykładowo, na bardzo precyzyjne celowanie (tryb snajperski). Tworzywo, które zastosowano do wykonania obudowy, sprawia, że dłonie mogą się pocić, lecz równocześnie nie ma też takiej możliwości, aby ześlizgiwały się z urządzenia, gdyż na powierzchni znajdują się gumowe paski. Rozwiązanie to doskonale sprawdza się podczas zabawy i umożliwia zmniejszenie sily, jaka potrzebna jest na utrzymanie urządzenia w rękach. Dzięki temu można pograć znacznie dłużej bez zbędnego zmęczenia.

Dołączone oprogramowanie pozwala na skonfigurowanie klawiszy oraz funkcji manetki w dowolny i wygodny dla użytkownika sposób. Oczywiście można użyć jednej z kilku dostępnych, predefiniowanych przez projektantów opcji, które dopasowano do wybranych pozycji. Wykorzystując stworzone już wcześniej nastawy bez problemu - zmieniając poszczególne opcje - konfigurujemy wszystko tak, by grało się nam jak najwygodniej.

Opisane pady produkowane przez Gravis są potwierdzają dbałość tej firmy o klienta. Jeśli zatem któraś z konstrukcji przypadła czytelnikom do gustu, to pozostaje tylko udać się do sklepu i sprawdzić trafność naszych spostrzeżeń na własnej skórze i... kupować.

Gravis Eliminator GamePad Pro

Cena: 99 zł* ■ Dostarczył: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ gumowe paski zapobiegające ślizganiu się dłoni

■ brak polskiej instrukcji do oprogramowania

Internet: www.gravis.com

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Testowaliśmy to dla Ciebie



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 2 m ■ Liczba przycisków: 6 ■ Dodatkowe: przepustnica

WingMan Attack 2 jest jedną z najtańszych konstrukcji firmy Logitech, co wcale nie oznacza, że wykonano go bez dbałości o jakość i ergonomię.

Dżojstik dla każdego

Logitech WingMan Attack 2

■ Mike-L

Dżojstiki produkowane przez "markowe" firmy charakteryzują się niezaprzeczalnie wysoką jakością wykonania, która często idzie w parze z dość sporą, jak na kieszeń przeciętnego Kowalskiego, ceną. Czy można to zmienić?

WingMan Attack 2 to propozycja firmy Logitech skierowana do mniej zasobnych użytkowników, którzy pragną bawić się grami za pomocą precyzyjnych kontrolerów, niekoniecznie rujnujących ich budżet. Konstrukcja ta jest klasycznym dżojstikiem, przeznaczonym raczej dla praworęcznych graczy. Ergonomicznie zaprojektowana manetka zawiera podstawkę pod nadgarstek, dzięki czemu możliwe jest granie przez kilka godzin bez zbyteńnego męczenia dłoni. Na głowce manipulatora umieszczono - oprócz będącego już standardem cyngla - także trzy dodatkowe przyciski obsługiwane kciukiem. Aby zmniejszyć koszty produkcji, zrezygnowano z przełącznika HAT (zmiana widoków w grze lub ustalanie celu w symulatorach lotu), który przydaje się głównie w zaawansowanych symulatorach lotu. Dwa dodatkowe klawisze umieszczono po lewej stronie przedniej części podstawy dżojstika, dzięki czemu lewą dłonią można nie tylko przytrzymać manipulator, ale także używać piątego i szóstego przycisku. Kciuk naszej lewej ręki także nie pozostanie bezczynny, gdyż jego zadaniem będzie precyzyjne sterowanie przepustnicą, której nie zabrakło w Logitech WingMan Attack 2. Całość połączona jest z komputerem za pomocą dwumetrowego przewodu zakończonego wtyczką USB. System operacyjny sam rozpozna podłączone urządzenie, a nam pozostanie tylko przyporządkowanie w grze odpowiednich funkcji dla poszczególnych przycisków ... granie.

Jeśli macie sto złotych na dżojstik i zastanawiacie się, na jaki się zdecydować, to polecam Logitech WingMan Attack 2, gdyż na tej konstrukcji się nie zawiedziecie.

Logitech WingMan Attack 2

Cena: 95 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693 86-06

■ ergonomiczne i solidne wykonanie ■ długi przewód połączeniowy

■ sterowanie tylko prawą ręką

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

Nieżył joy

listopad 2001 CD-ACTION 125

Parker Przyjemność pisania



Kup Parkera i wygraj!

Pierwszy w Polsce MiniCooper może być Twój. Czekają jeszcze oddawacze MP3, a 500 pierwszych uczestników konkursu otrzyma wszechstronne bluzy z polaru. O szczegóły pytaj sprzedawców w sklepach z artykułami piśmienniczymi. Nie zwlekaj.

Akcja trwa od 24 sierpnia do 31 października 2001 roku.



Pisząc Parkerem używasz doskonałego artykułu piśmienniczego z klasą zaprojektowanego na miarę nowego wieku. Jednak idea pozostała niezmienna od lat - pisanie nie musi być męczące i nudne. Spróbuj pisać Parkerem, to prawdziwa przyjemność.

Sprawdź, co się za tym kryje:

www.parker-promocja.pl

0 801 66 46 36*

* Koszt połączenia lokalnego

PARKER

Nowości Sprzętowe

rynku. Jest idealnym rozwiązaniem dla szerokiego spektrum desktopów ValuePC, notebooków, serwerów i rozwijającego się rynku nowej generacji cyfrowych urządzeń (Digital PC Appliances).

www.viatech.com

Kamera na smyczy i bez



Creative PC-CAM 300 to kamera Internetowa, którą można odłączyć od komputera. Bazując na sukcesie poprzednich dwóch generacji kamer, w tym przełomowej kamery WebCam Co Plus, nowa kamera PC-CAM 300 firmy Creative oferuje dodatkowe możliwości, zaawansowaną konstrukcję układu optycznego i jeszcze wyższy poziom elastyczności. Konstrukcja PC-CAM 300 wykorzystuje cyfrowe możliwości systemu. Oprócz rejestrowania cyfrowych fotografii i filmów - gdy jest podłączona do komputera, oraz cyfrowych fotografii - gdy jest od niego odłączona. Nowa kamera może rejestrować w wbudowanej, 8 MB pamięci "minifilmy" o długości do 75 sekund lub rejestrować do 30 minut nagrania głosowego. W połączeniu z bogatym zestawem możliwości po odłączeniu od komputera oraz wbudowaną inteligentną lampą błyskową, która umożliwia pracę ręczną lub automatyczną oraz eliminację efektu "czerwonych oczu", nowa kamera jest dobrym rozwiązaniem na biurko. Po podłączeniu do komputera PC-CAM 300 rejestruje obraz z głębią 16,7 mi-



Dane techniczne myszy

- Technologia: optyczna
- Liczba przycisków: 4
- Zasięg: do 2 m
- Dodatkowe: rolka, połączenie rolkowe
- Podłączenie: USB, PS/2
- Zasilanie: 2 baterie AA

Nie dość, że zestaw wygląda nad wyraz ekskluzywnie, to pozwala na niezwykle wygodną pracę z aplikacjami w systemach Windows.

Ekskluzywne na biurku?

Logitech Cordless Desktop Optical

■ Maciej Lewczuk

W poprzednim numerze mieliście okazję zapoznać się z naszą opinią na temat konstrukcji firmy Logitech. Tym razem dostarczono nam kolejną wersję kompletu urządzeń służących do wprowadzania danych i sterowania kursorem, czyli klawiatury internetowej i myszy.

Logitech Cordless Desktop Optical jest kontynuacją zestawów opracowywanych przez inżynierów i oferowanych od lat przez najbardziej znane firmy produkujące akcesoria komputerowe. Kolejny zestaw już tradycyjnie pozbawiony jest, jeśli można to tak nazwać, "pet", czyli przewodów łączących poszczególne elementy z komputerem, w klawiaturę oraz mysz wbudowano bowiem nadajniki radiowe. Odbiornik wyposażono w dwa przewody: jeden dla klawiatury zakończony wtyczką PS/2 oraz drugi dla myszy z końcówką USB, którą poprzez dołączoną przejściówkę można podłączyć do odpowiedniego portu PS/2. Zasięg roboczy, czyli taki, w którym nie następują przekłamania przesyłanych danych, to maksymalnie dwa metry. Nie jest to nadzwyczajnym wynikiem, zważywszy że klawiatura zasilana jest czterema bateriami lub akumulatorami AA (standardowe "paluszki"), a myszka dwoma. Jeśli chodzi o mysz, to nie można się dziwić, gdyż do odczytywania jej ruchów wykorzystywana jest laserowa dioda, dzięki której można jej używać niemal na dowolnej, gładkiej powierzchni, jednak zabiera to dość sporo energii. Co do zasięgu nadajnika klawiatury, to muszę przyznać, że trochę się zawiodłem.

Jak widać na zdjęciach, całość charakteryzuje się dość niebanalną stylistyką. Mysz dopasowana jest do standardowej wielkości dłoni, posiada dwa przyciski po obydwu stronach rolki będącej trzecim przyciskiem, a pod kciukiem, w dolnej części specjalnie wyprofilowane wgnięcie, znajduje się czwarty. Jest on dość mały i czasem może zdarzyć się, że przypadkowo go wcisniemy. Klawiatura wykonana w większości z tworzywa w kilku odcieniach szarości sprawia wrażenie bardzo dobrze i ergonomicznie zaprojektowanej. Jest to jak najbardziej pozytywne skojarzenie, gdyż pomyślane o odpowiedniej wielkości poszczególnych klawiszy, a mam tu na myśli szczególnie Spację, Shift oraz BackSpace i Enter. Co do klawiszy dodatkowych, to rozmieszczono je w wyraźnej wydzielonej blokach, z których naj-

Dane techniczne klawiatury

- Podłączenie: radiowe
- Liczba przycisków dodatkowych: 18
- Zasięg: do 2 m
- Dodatkowe: rolka, połączenie radiowe
- Podłączenie: PS/2
- Zasilanie: 4 baterie AA

bardziej widoczny, pośrodku, w górnej części, odpowiada za sterowanie multimediami, czyli uruchamianie aplikacji takich jak Windows Media Player czy CyberLink PowerDVD (nie ma go w zestawie), i obsługę Startu/Pauzy, przewijania scen, regulacji głośności (pokrętło Jog) oraz wyłączenia dźwięku (Mute). Po prawej od tego bloku znajduje się grupa pozwalająca na uruchomienie domyślnej przeglądarki internetowej oraz stron takich jak firmowa strona Logitecha, sklepu internetowego, wyszukiwarki oraz domowej strony właściciela, jak i klienta poczty elektronicznej. Po lewej stronie górnej części klawiatury znajduje się przycisk uruchamiający tryb uśpienia komputera oraz klawisze o nazwach: Finance, My Sites, Community i Favorites uruchamiające odpowiednie strony WWW. Co ciekawe, każdy z tych przycisków można odpowiednio oprogramować, czyli wybrać adres strony internetowej, jaki ma zostać przywołany w oknie przeglądarki, lub dowolnej aplikacji wybranej przez użytkownika komputera. Całkowicie po lewej stronie umieszczone są dwa przyciski. Jeden z nich uruchamia specjalne menu, w którym określa się funkcję wbudowanej obrotowej rolki! Tak, producent zamontował rolę będącą jednocześnie przyciskiem, co pozwoli na przewijanie dowolnego tekstu bez konieczności odwoływania się do myszy, przełączania kolejnych okien aplikacji czy powiększania obrazu lub obsługę innych funkcji. Przyszan, że na początku wydawało mi się to fanaberią projektantów, lecz nie, co wprowadzają inżynierowie Logitecha, nie jest zbędnym gadżetem, i przełączanie okien jest nad wyraz przydatne i wygodne. Mankamentem w konstrukcji klawiatury jest możliwość podwyższenia tyłu obudowy jedynie o niespełna półtora centymetra, a to dla mnie trochę za mało, gdyż do wygodnej pracy potrzebuję odrobinę wyższych podstawek.

Zestaw Logitech Cordless Desktop Optical jest doskonałą konstrukcją, którą można polecić każdemu, kogo stać na luksus wyłożenia odpowiedniej ilości pieniędzy na mysz i klawiaturę.

Logitech Cordless Desktop Optical

Cena: 595 zł* ■ Dostarczyć: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693-86-06

■ brak płaczących się przewodów ■ mnóstwo dużych, odpowiednio rozmieszczonych przycisków

■ niezbyt duże możliwości podwyższenia klawiatury ■ mały zasięg roboczy

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Testowaliśmy to dla Ciebie

KONKURS

Nadchodząca premiera filmu AI to dobra okazja do ogłoszenia ciekawego konkursu. Myślimy, iż ufundowane przez dystrybutora filmu nagrody zachęcą do wzięcia udziału liczne grono czytelników CDA.

Aby wziąć udział w naszej zabawie, należy odpowiedzieć (wyłącznie na kartkach pocztowych) na dwa pytania:

1. Kto jest reżyserem tego filmu?
2. Co po polsku oznacza skrót "A.I."?

Kartki z odpowiedziami I CZYTELNYM PODPISEM POD NIMI, z dopiskiem A.I., przysyłacie na adres redakcji do końca tego roku.



A to, co możecie wygrać

- 10 kaset VHS z filmami s.f.
- 3 zegarki Casio Sport
- 1 konsolę do gier GameBoy
- 5 płyt CD z muzyką do filmu

Uwaga! Oświadczam, że wiem, iż wzięcie udziału w ww. konkursie jest jednocześnie wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i wykorzystanie ich w celach handlowych oraz marketingowych związanych z ofertami ww. wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych. Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania błędów danych osobowych.

Nowości Sprzętowe

metry po odłączeniu od komputera jest intuicyjne i wygodne dzięki eleganckim i ergonomicznym modułom. Podczas pracy po podłączeniu do komputera moduł kamery można ustawiać w pionie, by skierować ją do kładnie na użytkownika. Firma Creative skupia się również na łatwości obsługi systemu. Instalacja kamery i oprogramowania jest prosta i logiczna, a obsługa kamery po odłączeniu od komputera wspomagana jest przez prosty system menu. Cena Creative PC-CAM 300 wynosi 149 USD.

www.creative.pl

Drukarka



Firma Hewlett-Packard przedstawiła wyjątkowo małą drukarkę fotograficzną HP Photosmart 100 przeznaczoną do współpracy z cyfrowym aparatem fotograficznym. Urządzenie opracowano z myślą o użytkownikach, którzy oczekują błyskawicznego wydruku zdjęć. Dzięki obudowie w kolorze srebrnym i małym rozmiarom produkt ten będzie obowiązkowym wyposażeniem każdego amatora fotografowania. To łatwe w obsłudze: "ustawne" urządzenie drukuje na papierze fotograficznym realistyczne zdjęcia z rozdzielczością 2400 x 1200 dpi. HP Photosmart 100 stanowi połączenie najnowszej techniki druku atramentowego z eleganckim wzornictwem. Drukarka HP Photosmart 100, której wymiary wynoszą zaledwie 22 x 11 cm, a waga 1,3 kg, zapewnia wyjątkową jakość druku i jest dobrą propozycją dla rodzin, które chcą drukować zdjęcia w najbardziej popularnym formacie 10 x 15 cm. Wystarczy nacisnąć jeden przycisk, aby wydrukować zdjęcia albo bezpośrednio z kart pamięci: CompactFlash, SmartMedia czy Memory Stick, albo z komputera. Intuicyjne przyciski kontrolujące wybranie zdjęć do wydrukowania, ustawienie rozmiarów i określenie liczby egzemplarzy na drukarce bez udziału komputera. Stosując błyszczący papier fotograficzny HP Photo Paper Premium Plus Glossy o wymiarach 10 x 15 cm, można swobodnie tworzyć zdjęcia, które przechowywane w albumie będą równie trwałe jak tradycyjne fotografie, a w świetle dziennym, tj. bez osłony, można je pozostawić na 3 lata. Dzięki niskiej cenie drukarka HP Photosmart 100 czyni fotografię cyfrową konkurencyjną alternatywą fotografii

Dane techniczne:

- Procesor: Nv dla GeForce2 Pro
- Magistrala: AGP 4x
- Pamięć: 64 MB DDR
- Wyjście wideo: Wyjście S-Video



Karta Gainward GeForce2 Pro/450 jest kolejnym wcieleniem akceleratora, w którym zastosowano szybsze pamięci, dzięki czemu można ją bardziej... podkręcić.

Czterysta pięćdziesiątka

Gainward GeForce2 Pro/450

■ Mike-L

Kilka numerów temu (08/2001) prezentowaliśmy kartę graficzną w identycznym układzie, jaki znajduje się w urządzeniu, które przedstawiamy obecnie. Różnice pomiędzy tymi dwiema konstrukcjami zostały wyszczególnione w poniższym tekście.

GeForce2 Pro/450 jest jedną z ciekawszych konstrukcji firmy Gainward, gdyż oprócz szybkiego procesora Nvidii GeForce2 Pro zamontowano w niej także 64 MB pamięci DDR (Double Data Rate) o czasie dostępu wynoszącym cztery i pół nanosekundy. Dołączony sterownik wraz z aplikacją EXPERTool pozwalają na ustalenie większości parametrów wyświetlanego obrazu. Co ciekawe dzięki temu oprogramowaniu możliwe jest sprawowanie kontroli nad częstotliwością taktowania procesora i pamięci, a producent przewidział predefiniowane ustawienia Default (200/400 MHz) oraz Enhanced (220/450 MHz). Dziesięcioprocentowe zwiększenie szybkości daje wyraźny przyrost prędkości w grach oraz programach testowych. Producent nie umieścił jednak na kościach pamięci żadnego chłodzenia, a szkoda, gdyż po dłuższej pracy na ustawieniach Enhanced pojawiają się błędy obrazu. Przy zastosowaniu specjalnych, dodatkowo chłodzonych radiatorów można było bez problemu pocnieć jeszcze o kilkadziesiąt megaherców taktowanie pamięci i grać przez kilka godzin bez obawy o pojawienie się błędów.

Karta posiada także wyjście telewizyjne obsługiwane przez układ produkowany przez firmę Chromtel, który zapewnia przyzwoitą jakość obrazu. Dzięki temu można obejrzeć filmy odtwarzane z komputera (DVD, DivX czy MPEG) lub pograć w ulubioną samochodówkę na dużym ekranie. Muszę przyznać, że Colin McRae 2 na 28-cach zawsze mi się podobał, nawet pomijając niższą rozdzielczość, jaką zapewnia telewizor. Wszystko to jest bez problemu dostępne, gdyż do zestawu dołączono krążki CD zawierające aplikację WinDVD 2000, która odpowiada na jest za dekodowanie programów plików do umieszczonych na płytach DVD. Filmy odtwarzane są bez problemów, a przy uruchomieniu opcji wspomaganie obsługiwanymi sprzętowo przez wszystkie układy GeForce odtwarzanie staje się jesz-



cze nieco lepsze. Jeśli użytkownik posiada w zestawie kartę muzyczną obsługującą więcej niż tylko stereofoniczne wyjście dźwiękowe, to można się pokusić o stworzenie kina domowego.

Dołączona instrukcja w języku polskim zawiera dokładny opis procesu instalacji, a także wyjaśnienie większości opcji dostępnych w sterownikach referencyjnych Nvidii. Dokładnie omówione są poszczególne zakładki aplikacji EXPERTool, a na końcu umieszczono słownik tłumaczący w przystępny sposób terminy dotyczące generowania grafiki trójwymiarowej.

Karta Gainward GeForce2 Pro/450 jest godną polecenia pozycją przede wszystkim dlatego, że oferuje dużą szybkość przetwarzania danych, a dodatkowo posiada możliwość podkręcenia rekomendowaną przez... producenta karty.

Gainward GeForce2 Pro/450

Cena: 920 zł* Dostarczyć: Multimedia Vision

spore możliwości podkręcania doskonała instrukcja w języku polskim

cena

Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

Test	Jednostka	Gainward GeForce2 Pro/450 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Asus V7100 Deluxe Combo 64 MB SDRAM	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	130.2 138.6	266.4 138.6	266.4 164.6	215.4 64.1	149.6 68
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	90.9 91	266.8 91	275.3 154.2	164.9 42.4	139.4 60.4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	161.9 148.6 139.6 111.5 48.3	164 150.2 138.8 107.7 48.3	166.1 150 147.3 137.8 78.1	161.7 144.5 75.6 49 18.9	142.4 133.6 115.8 87.7 36.7
3D Mark 2000	Def Bench 16bit	7838	7866	8230	4860	5363
3D Mark 2000	Def Bench 32bit	6168	6109	8012	3352	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3416	3507	5283	x	2106

Komputer testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Warte swej - wysokiej - ceny

Nowości Sprzętowe

tradycyjnej. Drukarka HP Photosmart 100 powinna być dostępna w Polsce od października 2001 r., w cenie około 749 zł brutto.

www.hp.com.pl

Ulepszony GeForce3



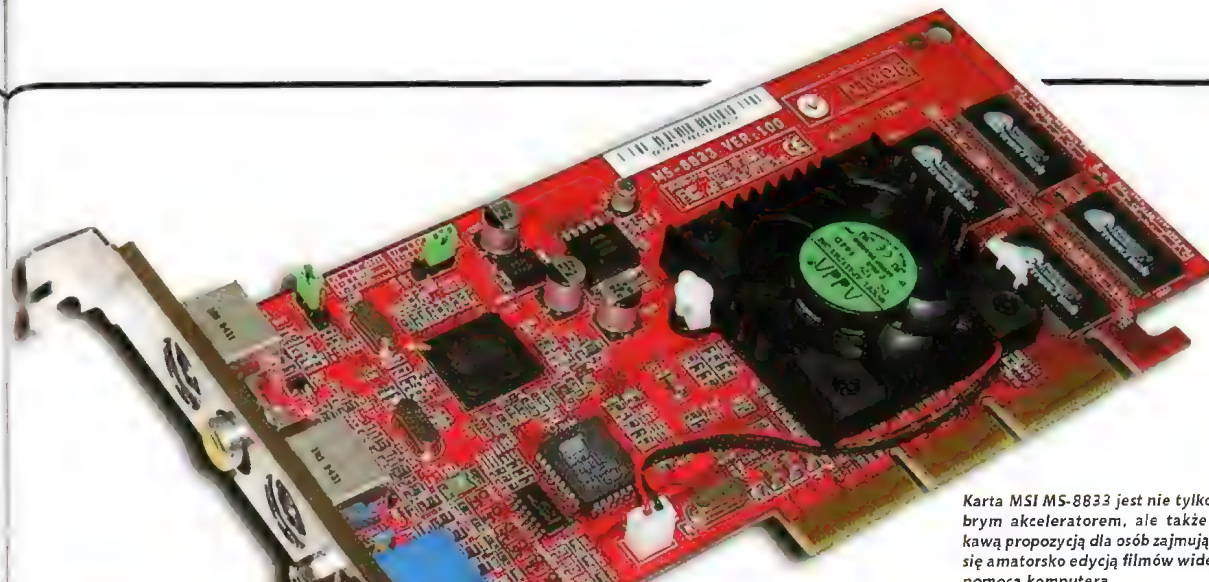
W ostatnim czasie firma Leadtek dokonała drobnych usprawnień technicznych w karcie GeForce 3. Są to między innymi takie jak ulepszony system chłodzenia układu akceleratora i pamięci za pomocą wentylatora. Sprzętowy element monitorujący temperaturę kości, napięcie zasilania oraz szybkość pracy połączono z systemem trzech kolorowych diod, które sygnalizują stan pracy urządzenia. Oczywiście monitorowanie może odbywać się poprzez dołączoną aplikację, która jest w stanie obniżyć parametry (na przykład taktowanie akceleratora i pamięci), gdy temperatura na powierzchni najważniejszych podzespołów podniesie się ponad poziom ustalony przez użytkownika. Nowa wersja GeForce3 128 ma dodatkowo nowe oprogramowanie, w tym dwie gry w pełnej wersji (Duke 2 i Gunlok).

www.leadtek.co.uk

Mały i ekonomiczny



Za pośrednictwem firmy Image Recording Solutions na nasz rynek trafi przenośny projektor NEC VT45. To pierwsze urządzenie tego typu z możliwością projekcji obrazu poprzez manualne przesunięcie obiektywu w pionie i poziomie. Nowy projektor oferuje rozdzielczość 800 x 600 pikseli (SVGA), obsługuje rozdzielczości do SXGA, a także sygnał telewizyjny oraz wideo. Siła światła, jaką dysponuje to 1000 ANSI lumenów. NEC VT45 umożliwia projekcję obrazu o przekątnej od 60 do 162 cm. Można go ustawiać w odległości od 1,6 m do 14,4 m od ekranu. Dzięki wprowadzeniu różnych trybów pracy projektor doskonale dopasowuje się do warunków, w których prowadzona jest prezentacja. Oprócz trybu standardowego, pozwalającego uzyskać jasny i ostry obraz w warunkach oświetlenia dziennego, dostępne są także dwa tryby ekonomiczne. Pierwszy z nich redukuje siłę światła o 10% (do 900 ANSI lumenów), drugi o 20% (800 ANSI



Karta MSI MS-8833 jest nie tylko dobrym akceleratorem, ale także ciekawą propozycją dla osób zajmujących się amatorsko edycją filmów wideo za pomocą komputera.

Mogę obejrzeć, mogę nagrać

MSI MS-8833

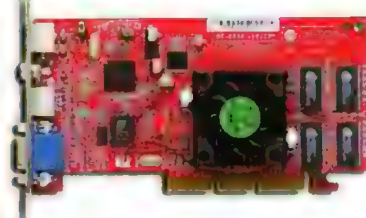
■ techNICK

Ostatnio niezbyt wiele pisaliśmy o produktach firmy MSI, znanej głównie z produkcji wysokiej klasy płyt głównych. Wiele ciekawych rozwiązań technicznych, które stosowane były w tych konstrukcjach, docenili użytkownicy. Czy podobnie będzie z produktami innej dziedziny sprzętu komputerowego?

Dane techniczne:

- Rozdzielczość optyczna: 600 x 1200 dpi
- Procesor: Nvidia GeForce2 MX 400
- Magistrala: AGP 4x, 2x
- Pamięć: 32 MB SDRAM
- Wyjścia TV: wyjście i wejście wideo

MSI MS-8833 jest przedstawicielką kart graficznych wykorzystujących produkowany przez Nvidię akcelerator 3D o nazwie GeForce2 MX 400. Jest to obecnie jedna z popularniejszych kart, którą stosują niemal wszyscy producenci tego typu podzespołów komputerowych. W takich okolicznościach trudno jest wprowadzić jakąkolwiek nowinkę lub dodatek, które mogłyby zainteresować potencjalnych nabywców właśnie tą, a nie konkurencyjną konstrukcją. Dodatkowo należy podkreślić, że większość podobnych urządzeń charakteryzuje się zbliżoną wydajnością, a możliwości osiągnięcia lepszych rezultatów w wyniku podkręcania. Firma ASUS wprowadza do każdej nowej generacji akceleratorów wersję Deluxe, która pozwala na przykład - zgrzywać obraz wideo na dysk twardy (jednak za karty te należy wyłożyć sporą ilość gotówki w stosunku do wersji podstawowej), co MSI postanowiło wykorzystać. Konstrukcja oznaczona symbolem MS-8833 jest niemal standardową kartą z kością MX 400, wyjściem na monitor (D-Sub) i telewizor lub magnetowid (S-Video) oraz wejściem, przez które można wprowadzać sygnał wideo i nagrywać sekwencje na dysku twardym. Jest to dość ciekawa opcja, gdyż wielu użytkowników komputerów będzie w stanie zgrać sekwencje z magnetowidu czy kamery i na przykład umieścić je na stronach WWW lub przestać znajomym za pomocą poczty elektronicznej albo nawet obrobić za pomocą dostępnych aplikacji i ponownie zapisać na kasie. Do tego celu mogą służyć dołączone na krążkach CD programy, wśród których znajdziemy WinCoder (zapis sekwencji wideo na dysku twardym z dowolnego źródła), WinProducer, pozwalający na obróbkę dostępnych plików multimedialnych, czyli animacji oraz dźwięku, łączenie ich ze sobą, dodawanie tytułów napisów, przejść pomiędzy



Test ci prawdę powie...

	Test	Jednostka	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	CardexPERT GeForce3 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake I	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	239.3 76	215.4 64.1	271.4 138.6	266.4 154.6	149.6 68
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	197.9 53.3	161.9 42.4	266.8 91	275.3 154.2	139.4 60.4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps fps	160.1 145.9 105.4 68.2 25.9	161.7 144.5 75.6 49 18.9	164 150.2 138.8 107.7 48.3	166.1 150 147.3 137.8 78.1	142.4 133.6 115.8 87.7 36.7
3D Mark 2000	Def Bench 16bit	3DMarks	5669	4660	7866	8230	5363
3D Mark 2000	Def Bench 32bit	3DMarks	4222	3352	6109	8012	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	2686	x	3507	5283	2106

x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

Dronez pozwoli zapomnieć o przykrościach świata i zanurzyć się w rzeczywistość wirtualną, wykreowaną m.in. dla rozrywki.

Jeśli szukacie niezbyt drogiego akceleratora, który umożliwi nie tylko zabawę grami 3D i oglądanie filmów na ekranie telewizora, ale także pozwoli na zgrzywanie sekwencji wideo i montaż tego typu animacji w filmy, to karta MSI MS-8833 jest tym, czego potrzebujecie.

MSI MS-8833

Cena: 430 zł* Dostarczyć: INCOM, ul. Kolejowa 3 55-0/5 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088, www.incom.com.pl

wejsie telewizyjne dołączone oprogramowanie

brak dołączonej przejściówki S Video na chinch

Internet: www.msi.com.tw

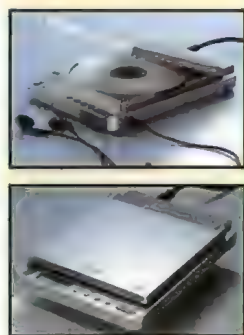
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Nowości Sprzętowe

lumenów). Pozwala to na przedłużenie żywotności lampy z 1000 godzin do odpowiednio 1500 lub 2000 godzin. Równocześnie zostaje zredukowana głośność pracy do poziomu zaledwie 36 dB. Dzięki zastosowaniu technologii AutoSense projektor automatycznie reaguje na dostarczony sygnał koryguje ustawienia pod kątem optymalizacji jakości obrazu. NEC VT45 pozwala też na korekcję efektu Keystone'a i cyfrowy zoom do 400%. Projektor waży 2,5 kg, a jego gabaryty to 299 mm x 90 mm x 207 mm.

NEC VT45, est urządzeniem, które mimo niskiej ceny ma charakterystykę porównywalną z projektorami profesjonalnymi. Dyskretną funkcją urządzenia w naszym kraju zajęła się firma Image Recording Solutions. NEC VT45 dostępny będzie od września, a jego cena wyniesie 3032 euro. www.its.com.pl

Yamaha i odtwarzacz osobiste



Firma Yamaha wzbogaca ofertę o kompaktowy napęd CRW-70. Yamaha CRW-70 gwarantuje najwyższą jakość nagrywania, a jednocześnie jest doskonałym partnerem każdego notebooka, łącząc znakomite parametry (12xCD-R, 8xCD-RW, 24xCD-ROM) z bezpieczeństwem zapisu, który zapewnia wbudowana technologia SafeBurn zapobiegająca występowaniu błędów odczytu. Dodatkowym za bezpieczeństwem jest system Kontrola Optymalnej Prędkości Zapisu odpowiedzialny za ustalanie właściwych parametrów nagrywania. Modele wyposażono w interfejs USB 2.0, który pozwala na korzystanie z wysokich prędkości zapisu, a zarazem jest w pełni kompatybilny z USB 1.1. Ekstrakcja audio odbywa się z maksymalną prędkością 24x. Warto także wspomnieć o buforze, którego pojemność wynosi 8 MB. Miłośników muzyki ucieszy fakt, że CRW-70 umożliwia odczytywanie plików muzycznych zapisanych w formacie MP3, co daje do 10 godzin muzyki tylko z 1 płyty CD.

Gaśc danych technicznych:
Interfejs: USB 2.0 (kompatybilny z USB 1.1)



Dane techniczne: Canon Digital IXUS V

- Rozdzielczość: 640 x 480 i 1600 x 1200 pikseli
- Matryca: CCD 2,1 megapikseli
- Powiększenie optyczne/cyfrowe: 2x/2,5x
- Czułość: ISO 100/150 (słabe oświetlenie)
- Nośnik: karta CompactFlash 8 MB
- Podłączenie do PC: USB
- Zasilanie: akumulator Li-Ion 680 mAh

Digital IXUS V to kolejna konstrukcja Canona, którą charakteryzują kompaktowe rozmiary i spore możliwości połączone z wysoką jakością wykonania.

Piątka Canona

Canon Digital IXUS V

■ techNICK

Ostatnio prawdziwy "potop" załazł sklepy wszelkiej maści fotograficznymi aparatami cyfrowymi. Co ciekawe, część z nich to identyczne konstrukcje sprzedawane po różnych cenach i pod różnymi nazwami. Jeśli jednak spojrzeć na ofertę większych firm zajmujących się produkowaniem tego rodzaju sprzętu, można zauważyć tendencję do tworzenia coraz lepszych konstrukcji.

Kolejną propozycją ze stajni Canona jest cyfrowy aparat fotograficzny Digital IXUS V. Na pierwszy rzut oka nie różni się on zbyt wiele od prezentowanej w poprzednim numerze konstrukcji, lecz - jak to się zwykle mawia - diabeł tkwi w szczegółach. Rozdzielczość zdjęć, jakie można zapisać na karcie CompactFlash, tak jak w poprzedniku, to 640 x 480, 1024 x 768 oraz 1600 x 1200, lecz dodano możliwość wyboru nie dwóch, a trzech stopni kompresji danych. Pierwszy to Normal (standardowa), Fine (dokładna) oraz SuperFine (bardzo dokładna). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie naprawdę wysokiej jakości zdjęć bez zbytejnej straty szczegółów, lecz wiąże się to z zajmowaniem przez pojedynczy plik z obrazem dużo większej ilości miejsca na nośniku. Zapisywanie filmów także jest bardzo przydatną funkcją, choć ograniczona pojemność karty (8 MB) nie pozwala na umieszczenie więcej niż trzydziestu sekund materiału w najniższej rozdzielczości czyli 160 x 120 punktów, choć można ustalić także wielkość obrazu na 320 x 200 (10 sekund) oraz 640 x 480 (cztery sekundy). Do czego mogą się przydać sekwencje filmowe? Przykładowo do umieszczenia na witrynach internetowych lub by wujkowi lub cioci zza oceanu przesłać filmik z dokonaniem naszego kota/dziecka/rybki/nnych (niepotrzebne skreślić). Jak wiadomo, animacja oddaje dużo lepiej realia danej sytuacji niż najlepsze zdjęcie. Należy podkreślić, że model IXUS V wyposażono w mikrofon, dzięki któremu animowane sekwencje wzbogacone są monofonicznym dźwiękiem - czyli otrzymujemy pliki w pełni "multimedialne".

System AiAF to nic innego jak "inteligentne" ustawianie ostrości. Do tego typu operacji wykorzystywane są trzy punkty, w których dokonywany jest pomiar. Następnie dane są poddawane obróbce i dzięki zastosowanemu algorytmom wybierane są najlepsze nastawy w taki sposób by zdjęcie "wyszło" jak najlepiej. W przypadku obiek-

tów, które charakteryzują się małym kontrastem w stosunku do otoczenia i które poruszają się szybko względem osoby wykonującej zdjęcia, system AiAF nie zadziała poprawnie, lecz istnieją sposoby rozwiązania tego problemu - podaje je szczegółowa polskojęzyczna instrukcja obsługi. Z nie, dowiemy się także, jak obsługiwać poszczególne funkcje aparatu oraz jak najefektywniej go wykorzystać, co dla amatorów, jak również osób, które z fotografią, a w szczególności z fotografią cyfrową zetknęły się pierwszy raz, ma niebagatelne znaczenie.

Ciekawą opcją, którą oferuje Canon Digital IXUS V, jest możliwość wykonywania zdjęć panoramicznych, dzięki czemu jedna klatka obrazu może zawierać o wiele więcej, szczegółów niż zwykła fotografia. Dla bardziej zaawansowanych fotoamatorów przewidziano możliwość ręcznego ustawiania takich parametrów jak ekspozycja czy równoważenie kolorów (poziom biały). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie jak najwierniejszego odwzorowania kolorów fotografowanego obiektu przy różnych rodzajach oświetlenia (automatycznie, słoneczny dzień, pochmurny dzień, żarówki, świetlówki, obraz czarno-biały).

Canon Digital IXUS V współpracuje z drukarką CP-10, dzięki czemu zapisane obrazy można przenieść na specjalny papier w formie elektronicznej (zamiana na formę "ana ogowa"). Zestaw taki sterowany jest przez oprogramowanie aparatu. Zdjęcia oraz filmy można także przeglądać na ekranie telewizora, dzięki czemu cała rodzina lub grupa przyjaciół może od razu zapoznać się z tym, co znajduje się na zapisanych obrazach (czasem może być naprawdę wesoło).

Digital IXUS V to kolejna solidna konstrukcja, którą otrzymują amatorzy cyfrowej fotografii od firmy Canon. Przyznam, że gdybym w tej chwili dysponował odpowiednią ilością gotówki, to zastanowiłbym się, czy z bogatej oferty rynkowej nie wybrać właśnie tego modelu.

Canon Digital IXUS V

Cena: 3100 zł* Dostarczył Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

- wysoka rozdzielczość
- świetna jakość zdjęć
- szybko zużywa energię z akumulatora

Internet: www.canon.com.pl

TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMieniła
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

3 w 1

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie"
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Nowości Sprzętowe

Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-EXTRA, CD-ROM XA, CD Bridge (takie jak Photo CD), CD-I, CD-G, CD-ROM + CD-DA (mix mode), Video CD, CD Text Writing Type, Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable Pocket Write, Fixed Pocket Write, RAW Write

Metody zapisu: Partial CAV, Pure Phase Laser System

Prędkości zapisu: CD R: 1x, 2x, 4x CLV, 8x 12x Partial CAV CD-RW: 2x, 4x CLV, 4x 8x Full CAV

Prędkość odczytu: maksymalnie 24x

Oprogramowanie do zapisywania: Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD

SafeBurn: Technologia zapobiegająca występowaniu błędów

Opróżnienie bufora

Akcesoria: AC Adapter (220V 240V), kabel USB 2.0, Kabel Audio MiniPlug MiniPlug, oprogramowanie (Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD), płytka CD R, płytka CD-RW, instrukcja obsługi

Cena urządzenia nie jest jeszcze znana.

www.yamaha-it.de

MT128



W ofercie firmy Multi-Styk znalazła się nowa klawiatura MEDIA-TECH IntelliBoard MT128/128u. Nie boi się brudu, kawy i popiołu z papierosów. Ma wyjątkowo trwałą budowę oraz mechanizm membranowy, który jest kilkakrotnie bardziej wytrzymały niż w większości innych klawiatur znajdujących się na rynku. Wyposażona jest w 106 klawiszy, 15 przycisków z przypisanymi funkcjami multimedialnymi i Internetowymi oraz 4 dodatkowe programowalne przyciski, pod które można przypisać dowolną funkcję lub aplikację Windows. W wersji z interfejsem PS/2 (MT128) ma funkcję blokady klawiatury oraz zmiany "samo powtarzania" kursora, a w wersji USB (MT128u) wbudowano koncentrator, znacznie ułatwiający podłączenie do komputera urządzeń pracujących w tym standardzie. W komplecie znalazły się elastyczna, wytrzymała niemal ognioodporna i przeźroczysta pokrywka, które, nie trzeba zdejmować podczas pracy.

Właściwości MT128/128u:

- 106 klawiszy
- Dodatkowe 15 przycisków z domyślnie przypisanymi funkcjami Internetowymi i multimedialnymi oraz 4 dowolnie programowalne przyciski
- Elastyczna i zapobiegająca brudzeniu się klawiatury przyrywką, przez którą można pracować
- Wbudowany koncentrator (hub) USB (tylko w modelu MT128u)

Dane techniczne:

Rozdzielczość: 1600 x 1280, 800 x 640 ■ **Matryca:** CCD 2,24 megapikseli, 2/3 cala ■ **Obiektyw:** Pentax 24-107 mm (ekw.), f/2.5 - f/3.9 ■ **Ostrość:** 0,5 m - nieskończoność macro 0,02 m ■ **Migawka:** 1/10000 - 4 sek. ■ **Powiększenie:** 3x (opt.), 2x (cyf.) ■ **Czułość:** ISO 25 - 400 ■ **Nośnik:** CompactFlash ■ **Podłączenie do PC:** USB ■ **Zasilanie:** 4 x AA, zasilacz (niepodłączony)

HP 912 jest jednym z pierwszych aparatów cyfrowych o możliwościach porównywalnych z tradycyjnymi lustrzankami.



Cyfrówka z lusterkiem

HP Photosmart 912

Od momentu kiedy powstały, cyfrowe aparaty fotograficzne stały się wręcz zmartwieniem reporterów prasowych. Ze względu na niskie koszty wykonania dużej liczby zdjęć, fotograficy zaczęli przyszuwać się na "cyfraki", jednak poważne braki w funkcjonalności tych urządzeń mogłyby niejednego z nich doprowadzić do płaczu. Sytuacja ta ma szansę niedługo się zmienić.

■ Łukasz Nowak

A to za sprawą coraz częściej pojawiających się na rynku cyfrowych SLR-ów (tak właśnie dość często nazywa się lustrzanki). Jednym z tego typu urządzeń jest aparat HP 912. Nie jest to jeszcze profesjonalny sprzęt, ale w porównaniu z dotychczasowymi "cyfrakami" oferuje niemal niewyobrażalne możliwości.

Na początek jednak wypadałoby wytłumaczyć, skąd właściwie wzięła się nazwa "lustrzanka". Otóż w wizjerze tych aparatów widok jest kierowany bezpośrednio z obiektywu, a nie z małego okienka umieszczonego nad nim. Dzięki temu widać w nim dokładnie to samo, co znajduje się na zdjęciu. Żeby umożliwić dostęp światła do filmu (tudzież matrycy CCD), aparat ma podnoszone lustro, które otwiera właściwą drogę optyczną po naciśnięciu spustu migawki. Właśnie unoszenie lustra wywołuje charakterystyczny trzask, który jest jak muzyka w uszach każdego fotografa. Poza tym większość lustrzerek, oprócz samego wizjera, ma także kierowany przez obiektyw pomiar światła i odległości. A to są już bardzo istotne dla jakości zdjęcia właściwości. Na pewno w dziedzinie kiedyś profesjonalnie wykonanych zdjęć były o wiele bardziej ostre i nasycone barwami od tych wykonanych zwykłym kompaktem. Właśnie porównanie ekspozycji przez oko obiektywu mają na to wpływ.

Brak funkcji mierzenia światła i podglądu rzeczywistego obiektu fotografowanego doprowadzał ludzi, którzy pracowali z urządzeniami cyfrowymi, do szewskiej pasji. W przypadku aparatu HP wiele tych niedogodności usunięto. Urządzenie umożliwia bowiem podgląd i pomiar światła przez obiektyw co natychmiast owocuje lepszą jakością wykonywanych zdjęć.

Oprócz tego niezwykle istotne są możliwości kontrolowania i ustawiania dwóch podstawowych parametrów ekspozycji: czasu naświetlania i przysłony (zwanej także czasem aperturą).

HP Photosmart 912

Cena: 3999 zł ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Alje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

bardzo dużo profesjonalnych funkcji ■ porządny obiektyw Pentax

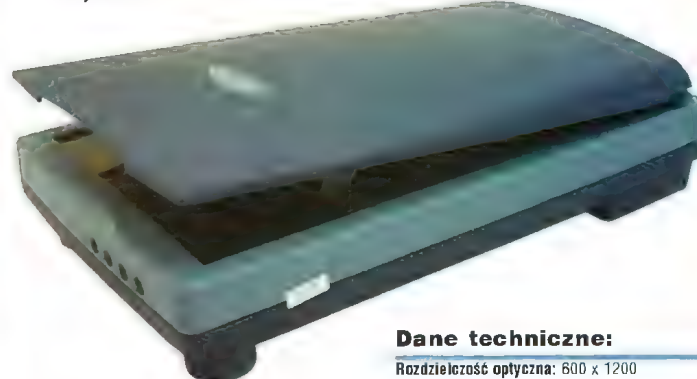
■ elegancki wygląd i niewielkie rozmiary

■ głośna praca silniczka ogniskowej

Internet: www.hp.com.pl



Plustek OpticPro UT16 jest skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze, jak również w miejscach, gdzie potrzebne może być skanowanie slajdów.



Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 600 x 1200 dpi ■ **Głębokość kolorów:** 48 bitów ■ **Interfejs:** USB ■ **Obszar skanowania:** 216 x 297 mm ■ **Dodatkowe:** możliwość skanowania slajdów

Digitalizacja

Plustek OpticPro UT16

■ Mike-L

Od momentu zaistnienia na polskim rynku firma Plustek przedstawia użytkownikom nowe konstrukcje z dość dużą regularnością. Wszystkie pojawiające się nowinki techniczne są od razu implementowane w nowych urządzeniach, a - co ciekawe - nie podwyższa to znacząco ich ceny.

OpticPro UT16 jest nowym skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze. Rozdzielczość optyczna linii skanującej to 600 na 1200 punktów na cal, a maksymalna interpolowana (powiększenie programowe) to 19200 na 19200 punktów. Przyznam, że do tej pory nie spotkałem skanera ani oprogramowania, które zapewniłoby dobrą jakość powyżej rozdzielczości optycznej, ale to już całkiem inna historia. Głębokość kolorów to czterdzieści osiem bitów, z czego część przeznaczona jest na korekcję barw - dla ich wierniejszego odwzorowania. Dane przesyłane są do komputera poprzez port szeregowy - co jest już dla tego typu konstrukcji standardem. W pokrywie wbudowano lampę, dzięki której istnieje możliwość skanowania slajdów. Docenia to przede wszystkim fotoamatorzy, gdyż pomija się proces wykonywania odbitek i uniemożliwia powstawanie przekłamań, jakie niesie ze sobą nośnik - czyli w tym przypadku papier fotograficzny.

Do skanera dołączono bardzo bogaty pakiet oprogramowania, który zawiera między innymi pozycje takie jak Abbyy FineReader 4.0 Sprint PL (OCR - do rozpoznawania i zamiany pisma na dokumenty tekstowe), pięć aplikacji firmy NewSoft Presto! (obróbka i wykorzystanie zdjęć do różnych celów) oraz Corel Draw 7 Selected Edition (wektorowe narzędzie graficzne).

Plustek OpticPro UT16 sprawia pozytywne wrażenie i taką też chyba jest konstrukcja. Jeśli ktoś potrzebuje sprzętu do digitalizacji obrazów, zdjęć czy wprowadzania tekstu lub skanowania slajdów, to najprawdopodobniej konstrukcja ta będzie dla niego odpowiednią propozycją.

Plustek OpticPro UT16

Cena 595 zł ■ Dostarczył: Multimedia Vision S.C., ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68, www.multimedia.com.pl

■ doskonały pakiet programów ■ możliwość skanowania slajdów

■ duży czas rozgrzewania się lampy

Internet: www.plustek.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

GAINWARD



Gainward

- najszybsze karty graficzne świata

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward są dostępne przez firmę MVDA.

GeForce3 PowerPack VIVO

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!

Wersja realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym gra nie niesie sporych efektów i doznań, że nie będzie cię zaskakiwać do rzeczy. Na szczęście nie będzie cię musiał - nowa rzeczywistość w wersji Gainward!

GeForce3



- Procesor: GeForce3
- Taktowanie rdzenia: 220MHz
- Taktowanie pamięci: 480MHz
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 3.8ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: video in, Video Out, TV-Out, DVI
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 5.0, ExpertTool
- Sterownik: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- * Domyślne ustawienia Enhanced

Gainward GF3 GS - najszybszy na rynku !!!

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 Power Pack "GS" to... "najszybsza karta GeForce3 na rynku"! Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście wideo (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączonego oprogramowania. http://www.pc.com.pl/lab_pokaz.asp?lab=140

Rekomendowana przez Tom's hardware

Dobrze znany serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekomendację serwisu Toma. http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.html



02-673 Warszawa, ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (0 22) 843 91 68 e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

tel. (0 22) 853 7000 http://www.mmv.pl

Nowości Sprzętowe

Niewielkie kompaktowe rozmiary umożliwiające wygodną pracę w każdym miejscu.

Klawisz [Fn] w kombinacji z klawiszem [F12] blokuje i odblokowuje klawiaturę, a w kombinacji z klawiszami [F1] do [F8] zmienia tempo samopowtarzania kursora (tylko w modelu MT128). Współpracuje z Windows 95/98/ME i 2000.

Sugerowana cena detaliczna (z VAT): 69 zł (MT128) i 99 zł (MT128U).

www.multistyl.com.pl

Pan(a)Sonic i jego projektory



Szeroka oferta projektorów multimedialnych firmy Panasonic pojawiła się u wrocławskiego dystrybutora firmy INCOM. W skład oferty wchodzi projektor stacjonarny przeznaczony dla dużych sal kinowych, sal konferencyjnych oraz projektor przenośny przeznaczony do prowadzenia prezentacji na różnej wielkości salach czy projekcji filmów w kinie domowym. Co cie kawe, Panasonic wprowadził do swoich projektorów gniazdo na karty pamięci SD (jako pierwszy miał go PT-7015DE, następnie supercienki PT-LC50E), dzięki czemu wykonanie prezentacji może sprowadzić się do wyjęcia karty SD z kieszeni, a nie jak do tej pory noszenia notebooka, podłączania go płatiną kabli.

www.incom.com.pl

Małutki Plector(ek)



Firma Plector poinformowała o wprowadzeniu do swojej oferty przenośnej, ultracienkiej nagrywarki ze słuchawkami JSB 2.0, które pozwala na pełne wykorzystanie parametrów urządzenia:

- zapis CD-R z prędkością 8x
- zapis CD-RW z prędkością 8x
- odczyt CD z prędkością 24x

Uwagę zwraca ciekawy wygląd nagrywarki oraz bardzo małe wymiary: 141 x 22 x 171 mm (szer./wys./gł.). Urządzenie to wyposażono w technologię Burn-Proof, która chroni przed błędami pod-

HP psc 750 jest świetną propozycją dla małych biur lub osób pracujących w domu i potrzebujących nie tylko drukarki, ale także skanera oraz kopiarki.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa ■ Liczba kolorów tuszu: 1-3 ■ Rozdzielczość druku: 2400 x 1200 dpi ■ Rozdzielczość skanowania: 600 x 1200 dpi ■ Podłączenie: port USB ■ Dodatkowe: opcjonalna możliwość druku dwustronnego

MULTIurządzenia

HP psc 750

Wielu producentów oferuje coraz więcej konstrukcji integrujących kilka funkcji czy różnych urządzeń. Przykłady można by mnożyć, gdyż w chipsetach znajdują się karty graficzne, sieciowe i inne komponenty. Wszystko to jest projektowane w celu redukcji kosztów, które musiałby ponieść użytkownik, kupując wszystkie te elementy osobno.

■ techNICK

Podobnie jak z chipsetami, rzecz się ma z tak zwanymi kombajnami, które łączą w jedno: obudowie drukarkę atramentową, skaner dokumentów oraz kserokopiarę, a nierzadko także telefaks. Niemal każda firma produkująca drukarki stara się mieć w ofercie takową konstrukcję, a na pewno ma ją HP. Od kilku lat można nabyć coraz lepsze urządzenia tego typu oferowane przez wymienionego wcześniej producenta. Nowinka dotycząca któregośkolwiek ze składowych takiego "kombajnu" sprawia, że na rynku pojawia się nowy produkt wyposażony w nowoczesne rozwiązania techniczne.

Konstrukcją niedawno wprowadzoną do sprzedaży przez koncern HP jest psc 750 - zawiera ona niemal wszystkie urządzenia potrzebne do pracy w biurze. Niemal - gdyż nie wbudowano tu tylko telefaksu. Dzięki niemu na biurku stałoby tylko jedno urządzenie, lecz tym samym znacznie wzrosłaby cena całości. Kombajn po wypakowaniu z pudełka sprawia bardzo korzystne wrażenie, jak zapewne widać na zdjęciu, charakteryzuje się nowoczesnym wyglądem, a i rozmiary ma całkiem słuszne. Przejrzyste panele sterujące pozwalają na bezproblemowe korzystanie z większości funkcji już po krótkim zapoznaniu się z ich opisem. Wyjaśnię je pokrótce, gdyż dla osób (znajomych), które korzystają z tego typu urządzeń, jest to dość ważna informacja (nie ma to jak miniankieta). Wyłącznik (nie trzeba chyba opisywać funkcji), przyciski strzałek (przewijanie menu), Enter (zatwierdzenie wybranych opcji), Cancel (zatrzymanie wykonywanego zadania lub pozwala wyjść z danego podmenu), Menu (pozwala na dostęp do niektórych ustawień pracy urządzenia), Number of Copies (ustalenie liczby kopii danego dokumentu), Paper Type (wybór rodzaju papieru lub innego nośnika), Quality (szybkość oraz jakość przy procesie kopiowania dokumentów), Black (kopiowanie czarno-białe), Color (kopiowanie kolorowe), Start Scan (rozpoczęcie skanowania), Creative Copying (opcje pozwalające na powiększanie lub pomniejszanie dokumentów). Wszystkie opcje są dostępne także poprzez aplikację Director, która oprócz programowej obsługi psc 750 pozwala na dodatkowe wykorzystanie urządzenia. Przykładem może być uruchomienie opcji skanowania dokumentu i automatyczne umieszczenie wyniku operacji na liście poczty elektronicznej.

Konstrukcja HP jest w stanie umieszczać dane i faktury (wydruki) na papierach różnej jakości, jak również na kartonach, foliach, etykietach samoprzylepnych czy papierze termotransferowym (wprasowania). Ciekawostką jest możliwość drukowania na tak zwanej skłance, czyli popularnych transparentach (banners). Oczywiście, jako że jest to urządzenie biurowe, nie mogło zabraknąć możliwości wykorzystania go jako nośnika zwykłych kopert.

Wysoka rozdzielczość elementów drukujących oraz technologia PhotoRET II umożliwiają uzyskanie dobrej jakości nawet przy użyciu zwykłych papierów, a przy zastosowaniu kartek powlekanych obrazów niemal przypominają fotografie. Drukowanie przebiega bardzo sprawnie i na rezultaty nie trzeba czekać zbyt długo. Przydatną opcją jest możliwość drukowania plakatów - czyli wie u stron, które po sklepieniu w odpowiedni sposób pozwolą na stworzenie wielkiej kopii obrazu z komputera (sprawdziłem na drzewie genealogicznym Piastów).

Moduł skanera jest w stanie przechwycić obraz w maksymalnej, interpolowanej rozdzielczości 4800 dpi oraz głębi kolorów wynoszącej 36 bitów (8 bitów w czerni i tyle samo w białym).

Mankamentem, jaki uświadomił się podczas pracy z produktem HP, była głośna praca podajnika oraz odbiornika papieru i choć zdarzało się to sporadycznie, nie można tego faktu pominąć.

HP psc 750 jest świetnie dopracowanym kombajnem drukującym - skanującym - kopiującym i może znaleźć wielu nabywców, zważywszy na parametry poszczególnych modułów, z jakich go zbudowano, oraz kwotę, jaką należy uiścić, by stać się jego posiadaczem. Jeśli ktoś szuka tego typu urządzenia do biura czy potrzebuje podobnej konstrukcji w domu, to mogę z czystym sumieniem ją polecić.

① HP psc 750

Cena: 1350 zł* ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Alje Jerolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

- wysoka rozdzielczość druku oraz skanowania ■ dobra jakość wydruków
- czasami dość głośna praca

Internet: www.hp.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Nie wierz słowom, wierz testom.



Jako drukarka stosowana przez użytkowników o niezbyt wygórowanych wymaganiach Canon S400 sprawuje się całkiem nieźle.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: maksymalnie A4 ■ Maksymalna rozdzielczość: 1440 na 720 dpi ■ Podłączenie: złącze LPT lub USB ■ Dodatkowe: pojemnik do przechowywania kasety z tuszami

A wydrukuję sobie coś...

Canon S400

■ techNICK

Nie każdy użytkownik, który chce drukować dokumenty w domu, będzie wymagał od urządzenia fotorealistycznej jakości czy szybkości wydruku wynoszącej kilkanaście stron na minutę. Dla mniej wymagających, a jednocześnie oszczędnych klientów przygotowuje się modele niewiele odbiegające parametrami od "mocnych" konstrukcji, ale nie rujnące portfela przeciętnego Polaka.

Canon S400 jest drukarką przeznaczoną do użytku domowego, lecz zastosowano w niej technologie charakterystyczne dla urządzeń wyższej klasy. Podstawową zaletą urządzenia jest głowica drukująca zawierająca cztery kalamarze z kolorowymi atramentami. Dzięki temu, jeśli drukowaliśmy na przykład niebieski transparent, musimy wymienić tylko pusty zbiornik, pozostawiając te, w których znajduje się jeszcze barwnik. Podobnie jest z kaseta przeznaczoną do wydruków fotograficznych (do zakupu osobno), dzięki której, przykładowo, zdjęcia z wakacji przeniesione na specjalny, powlekany papier lub folię będą charakteryzowały się dobrą jakością. Co prawda na wydrukach zauważymy pojedyncze kropki tworzące obraz, lecz na wstępie wspominałem, że nie jest to konstrukcja dla profesjonalistów i wybrednych użytkowników. Litera w tekście wydrukowanym na popularnym papierze kserograficznym są nieco rozmyte. Szybkość wydruku jest raczej w normie, dlatego też temu parametrowi nie można niczego zarzucić.

Canon S400 jest konstrukcją, która zgodnie z założeniami producenta powinna trafić na biurka użytkowników nie mających zbyt wysokich wymagań, choć dbających o fotograficzną jakość wydruków i w miarę szybkie uzyskiwanie dokumentów tekstowych.

① Canon S400

Cena: 500 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572-30-00, faks (0 22) 572-30-11

- osobne zasobniki z kolorami ■ możliwość instalacji modułu skanującego
- niewielkie litery na papierze ksero

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Dobre i niedrogie

GAINWARD

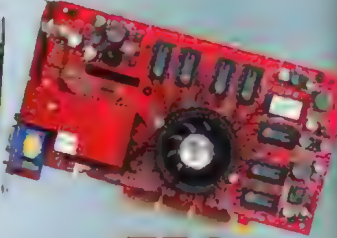


Gainward ... po prostu szybszy!
- najszybsze karty graficzne świata

GeForce2 Pro/450

GOLDEN SAMPLE

Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.



754.-
920.- z VAT

- Procesor: GeForce2 Pro
- Taktowanie rdzenia: 220MHz*
- Taktowanie pamięci: 450MHz*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 4.5ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- Oprogramowanie: Expertool, WinDVD 2000 PL
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

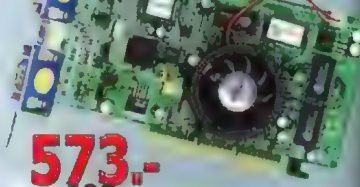
*Domyślne ustawienia Enhanced

GeForce2 MX TWINVIEW/TV

GOLDEN SAMPLE

Karta wyposażona dodatkowo w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

OBŚLUGA DWÓCH MONITORÓW ►►



573.-
699.- z VAT

- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzenia: 240MHz*
- Taktowanie pamięci: 240MHz*
- Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, Expertool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

*Domyślne ustawienia Enhanced

Gainward wybrany.

Gainward GF 2 MX 400 TwinView VIVO zwyciężył kartę Hercules GF 2 MX 400 w teście BENCH HOUSE.com (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdeklasował konkurencję! Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl: "...jestem nieprawdopodobnie zaskoczony możliwościami tej karty. (...) Enhanced Performance" przetaktowuje kartę na 240/240 MHz!!! a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, tryb DualHead także, do tego całkiem niezłe wydajności/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."



1 miejsce
w teście 7 kart
GF2MX 400.
2.08.01

<http://www.rivastation.com>



02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (022) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy
sklepy hurtowne
oraz klientów detalicznych!
PROWADZIMY SPRZEDAŻ
WYSŁKOWĄ.

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.mmv.pl>

Nowości Sprzętowe

czas zapisu, obsługuje wszystkie popularne formaty CD (włącznie z CD-TEXT). Obsługuje ona nośniki 650 MB i 700 MB. W komplecie znajdują się: nagrywarka PX W 588TJ, czyste nośniki CD-R i CD-RW, oprogramowanie do nagrywania Nero 5.5 + InCD, oprogramowanie PlexTools, instrukcja obsługi, zasilacz oraz kabel USB.

www.alstor.com.pl

MP3 od LG

LG Electronics wprowadza na rynek 3 modele odtwarzaczy MP3 nowej generacji: MF-PE500, MF-PD365, MF-PD355. Nowe urządzenia odznaczają się wysoką jakością dźwięku oraz dużym stopniem kompresji plików muzycznych. Oprócz standardu MP3 urządzenia te obsługują popularne ostatnio formaty AAC i WMA. Poza tym pozwalają na konwersję muzyki z audio CD na utwory MP3 bez konieczności podłączenia do komputera. MF-PE500 to odtwarzacz wyposażony w 128 MB pamięci. Urządzenie wykorzystuje zarówno konwencjonalne karty pamięci MMC (Multi Media Card). Jak SD. Umożliwiają one prawe dwukrotnie szybszy transfer danych (poniżej 30 sekund) w przypadku utworu oraz bardzo prosty zapis ulubionej muzyki. MF-PE500 obsługuje także nowe formaty WMA (Windows Media Audio) oraz AAC (Advanced Audio Channel), które oferują 30% większy stopień kompresji utworów w porównaniu do MP3. Krótko mówiąc urządzenie oferuje większą ilość utworów na jednej karcie pamięci. MF-PD365 jest następcą odtwarzacza MF-PD360 wprowadzonego na rynek w ubiegłym roku. Ze względu na niewielką wagę (tylko 60 g), elegancję i wąski kształt oraz niebieski kolor wyświetlacza LCD model ten mógłby być noszony przez kobiety jak naszyjnik. Urządzenie odznacza się zwiększonym przestrzennym dźwiękiem jakości (surround) i odtwarza muzykę przez 10 godzin bez przerwy. Dla wygody użytkownika MF-PD365 wyposażono w urządzenie zdalnego sterowania i jego dźwięk. MF-PD355 to odtwarzacz MP3 stworzony głównie dla przedstawicieli pokolenia X. czyli 12-17 latków, wychowanych na Internecie i wyrastających w dobie rewolucji technicznej. sym patyzujących także ze stylem muzyki techno. Kształt urządzenia przypomina zegarek na rękę, a jego zwiększona odporność na wstrząsy umożliwia słuchanie muzyki nawet podczas intensywnego ruchu. Inne ciekawe funkcje MF-PD355 to szybki playback, opcja przewijania utworów do przodu i do tyłu, zapamiętywanie, odtwarzanie losowe oraz tworzenie list ulubionych utworów. Dodatkowo wyświetlacz cyfrowy, wyświetla także cyfrowy poziom głośności, tytuł, nazwisko wykonawcy i stan baterii.

www.lge.pl

AVerMedia AVerFotoplay

■ Mike-L

Posiadacze cyfrowych aparatów fotograficznych, szczególnie tych tańszych, często mają możliwość przesyłania danych z pamięci urządzenia do komputera poprzez przewody USB lub LPT. Droższe modele mogą prezentować zapisane obrazy na ekranie telewizora.

Jeśli aparat, który macie nie może być podłączony do telewizora, to zapewne zainteresuje was konstrukcja firmy AVerMedia - AVerFotoplay. Tak nazywa się urządzenie, które postaram się przybliżyć w niniejszym tekście.

Całość składa się z dwóch części, z których najważniejszą jest moduł główny, pozwalający na przyłączenie nośników, a mogą to być karty SmartMedia oraz CompactFlash. Ciekawostką jest fakt, że w odpowiednich gniazdach można umieścić jednocześnie obydwa rodzaje nośników, a wyboru konkretnego źródła danych dokonuje się z poziomu wbudowanego oprogramowania. Sterowanie odbywa się za pomocą przycisków umieszczonych na górnej części obudowy. Istnieje alternatywa do tego rodzaju obsługi i jest to właśnie drugi moduł połączony zwanym... pilotem. Dzięki niemu można dokonywać dokładnie tych samych operacji, jakie umożliwiają przyciski urządzenia. Dodatkowy klawisz na pilocie powiększa obraz, dzięki czemu ca się zobaczyć większą liczbę szczegółów na wyświetlanych zdjęciach. Pozostałe funkcje to obrót za każdym naciśnięciem obrazu odwracany jest o 90 stopni. Poszczególne ataki zawsze dopasowywane są do wielkości ekranu, co umniejsza znaczenie właściwej rozdzielczości fotografii, ale można tę opcję wyłączyć.

AVerMedia AVerTV GO FM

■ techNICK

Firma AVerMedia znana jest od wielu lat z projektowania i produkcji urządzeń pozwalających zamienić komputer w telewizor, magnetowid lub radio. Czasami inżynierom udawało się zintegrować w jednym urządzeniu wszystkie te funkcje.

Tym razem prezentujemy kartę pozwalającą na obsługę wszystkich tych funkcji - nosi ona nazwę AVerMedia AVerTV GO FM. W poprzednich konstrukcjach, i nie tylko tej firmy, dominowały układy produkowane przez firmę Brooktree. W niniejszym urządzeniu zastąpiła ją kość Conexant, jednak w pełni zgodna z poprzedniczką (Fus on 878A). Ciekawostką jest użycie tunera produkowanego przez LG zamiast Philipsa. Producent, z myślą o wygodzie użytkownika, dołączył do zestawu pilot na podczerwień, dzięki któremu można sterować większością funkcji urządzenia oraz oprogramowania.

Większość stacji TV oraz FM (radiowych) zostało odszukanych automatycznie i ciekawe, nie trzeba było dostrajać ich ręcznie. Oprogramowanie dopasowuje bez problemów parametry odbioru, gdyż w menu można wybrać Polskę.

Nagrywanie na dysku obrazu wideo również dość dobrze funkcjonowało, choć zastosowanie najnowszych wersji kodeków kompresujących oraz mocnego komputera mimo wszystko nie pomogło i dużo klęsk "gubiło się", co podczas odtwarzania objawiało się brakiem płynności.

Polska instrukcja przeprowadzi początkujących użytkowników tego typu sprzętu przez procedurę instalacyjną i objaśni funkcje najważniejszych

Odtwarzanie na ekranie



AVerMedia AVerFotoplay jest dość ciekawym urządzeniem, które mogłoby się przydać posiadaczom cyfrowych aparatów fotograficznych.

AVerMedia AVerFotoplay

Dane techniczne:

Obsługiwane karty: SmartMedia, CompactFlash
Obsługa: klawiszami oraz pilotem
Długość przewodu: 3 metry
Złącza wideo: S-Video, Composite

AVerMedia AVerFotoplay

Cena: 275 zł* Dostarczył: Compact Komputery, ul. Głębia 12, 15-336 Białystok, tel. (0 85) 746 59 04, faks (0 85) 746 59 14

możliwość uruchomienia pokazu z aidów
długi przewód w deo (Composite)
brak po skiego menu

Internet: www.compact.pl www.avermedia.com.tw

Wszędzie ta telewizja...



AVerMedia AVerTV GO FM sprawdza się doskonale zarówno jako tuner telewizyjny, radiowy czy prosty cyfrowy magnetowid.

Dane techniczne:

Magistra a: PC 2.1
Tuner TV: jest
Tuner FM: jest
Wejście wideo: Composite
Pilot: jest
Złącza audio: we ście, wy ście

AVerMedia AVerTV GO FM

Cena: 290 zł* Dostarczył: Compact Komputery, ul. Głębia 12, 15-336 Białystok, tel. (0 85) 746 59 04, faks (0 85) 746 59 14

dobry obraz TV
świetne oprogramowanie
sporadyczne problemy z odbiorem niektórych stacji TV

Internet: www.compact.pl www.avermedia.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Niezbędne drogę całkiem dobre



HP ScanJet 4470c to skaner, który charakteryzuje się doskonałymi parametrami i jednocześnie prostą obsługą.

Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 1200 dpi
Głębia kolorów: 48 bitów
Interfejs: USB, LPT
Obszar skanowania: 216 x 356 mm
Dodatkowe: przystawka do skanowania slajdów

Slajdy też, proszę Pana!

HP ScanJet 4470c

■ Maciej Lewczuk

Skanery stały się już dostępne niemal dla każdego, a wszystko to za sprawą firm, które opracowały technologie produkcji podzespołów znacznie redukujących koszty związane z tworzeniem nowych urządzeń. Co ciekawe, do niedawna konstrukcje "markowe" były dość drogie, lecz przy tym oferowały lepszą jakość oraz większą niezawodność.

Czas się zmieniają i aby nadal istnieć na rynku, trzeba podążać (nie, nie za białym królikiem) za wymogami potencjalnych nabywców. A ci "szarzy" ludzie pragną sprzętu, który będzie łatwy w obsłudze, niezawodny, ze świetnymi parametrami technicznymi, a jednocześnie nie będzie rujnował budżetu. Odpowiedzią firmy HP na takie oczekiwania jest model ScanJet 4470c, który oferuje świetną rozdzielczość optyczną (1200 dpi) oraz niemal nieograniczone jej zwiększanie (interpolację). Jako że liczy się prostota obsługi, na przednim panelu zamontowano przyciski wywołujące odpowiednie funkcje oprogramowania oraz sterowników. Skaner ma na wyposażeniu przystawkę do skanowania slajdów zawierającą własne źródło światła. Wyświetlacz LCD na panelu pozwala na określenie liczby kopii, które można automatycznie wykonać bez konieczności odwoływania się do oprogramowania. Za pomocą dołączonego oprogramowania obrabiane są zdjęcia, dzięki czemu pewne efekty można dodać, poprawić ich jakość oraz stworzyć kalendarz, pocztówkę, album czy po prostu przenieść na papier. Jeśli zestaw komputerowy zawiera drukarkę.

Cicha praca - polskie sterowniki oraz elektroniczna wersja instrukcji pozwolą nawet mniej zaawansowanym użytkownikom na bezproblemową obsługę urządzenia.

HP ScanJet 4470c poleciłbym

wszystkim tym użytkownikom, dla których prostota i jakość pracy jest ważniejsza niż minimalizacja (za wszelką cenę) kosztów zakupu.



HP ScanJet 4470c

Cena: 750 zł* Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 181 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

spółczesne sterowniki i instrukcje
cichy praca
niezbędny bogaty pakiet oprogramowania

Internet: www.hp.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Chcesz skanować slajdy?



faksmodemy

Teraz po diabelnie niskich cenach!

PENTAGRAM

Omen 561

Dobry Omen za jedyne 63 zł !!!

- procesor Conexant (Rockwell)
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący
- jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- korekcja: MNP 2-4, V.42
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Super Voice
- sterowniki dla Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
- wymagania: Pentium MMX, Win 95/98/NT 4.0/2000/Me

PENTAGRAM

Diablo 561

- procesor Conexant (Rockwell)
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis, V.80 i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- korekcja: MNP 2-4, V.42, MNP 10
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Chyenne Bitware, Internet Explorer 5
- sterowniki dla Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
- wymagania: PC 486/Pentium, Win 95/98/NT 4.0/2000/Me

PENTAGRAM

fanatic 561

- procesor Ambient (Intel)
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis, V.80 i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- korekcja: V.42, MNP 2-4
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Chyenne Bitware, Internet Explorer 5
- sterowniki Windows 95/98/2000/NT/Me, Linux
- wymagania: Pentium 200MHz lub szybszy Win95/98/NT 4.0/2000/Me/Linux

PENTAGRAM

Dark 56X

- procesor Lucent Technologies
- modem zewnętrzny, podłączany do portu szeregowego
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- korekcja: MNP 2-4, V.42
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Super Voice PL, Internet Explorer 5
- sterowniki dla Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
- wymagania: PC 486/Pentium, Win 3.x/95/98/NT 4.0/2000/Me



02-673 Warszawa, ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (022) 843 91 68 e-mail: info@mmv.pl

tel. (0 22) 853 7000 http://www.pentagram.pl Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSŁYKOWĄ.

WYHAMUJ!!!

WSZYSTYCY ZDAZA!!!

www.actionplus.com.pl

Action PLUS

Nowy numer

Action Plus CD w sprzedaży od **30 września**, a w nim:

Pełna wersja gry:
Virtua Fighter 2

Druka część legendarnej gry karate

ECTS 2001

Pierwsza w Polsce
relacja z targów

Ring Plus

Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

Gorące nowości

NHL 2002, Conflict Zone

Solucje

Max Payne, Startopia



13

to szczęśliwa liczba

Bo tyle kosztuje 1 CD-Action w rocznej prenumeracie i tyle numerów CDA ukazuje się w ciągu roku!

Uwaga: w grudniu ukaże się 13 numer CD-Action. Będzie to wydanie specjalne zawierające: specjalne gry, specjalne artykuły, specjalne zapowiedzi, ale za normalną cenę. Warto już dziś nas zaprenumerować, żeby nie przegapić kolejnego **SPECJALNEGO 13 NUMERU CD-ACTION!**

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.
1) Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki.
2) Zaznaczamy krzyżykiem, ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.
3) Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.
4) Podpisujemy zamówienie.
5) Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.
Telefony: 3412083, 3420316, 3421641
www: 101, 102, 116
e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszne sytuacje: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, błądymy wręcz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypniemy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca stycznia /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

PIN

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazę danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach marketingowych, reklamowych i nakładowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawienia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Imię i nazwisko (czytelnie)

od miesiąca stycznia /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

PIN

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazę danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach marketingowych, reklamowych i nakładowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawienia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Imię i nazwisko (czytelnie)

od miesiąca stycznia /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

PIN

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazę danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach marketingowych, reklamowych i nakładowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawienia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Imię i nazwisko (czytelnie)

od miesiąca stycznia /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

PIN

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazę danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach marketingowych, reklamowych i nakładowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawienia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

Pokwitowanie dla poczty

zł..... gr.....
słownie.....
złoty.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł..... gr.....
słownie.....
złoty.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł..... gr.....
słownie.....
złoty.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł..... gr.....
słownie.....
złoty.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł)

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Dysponujemy numerami archiwaliów z 2010 roku (wsp. 1-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-20)

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



Trzy magiczne liczby:

66 **21** **7,5**

66 - Tyle oszczędzisz, kupując prenumeratę na 12 miesięcy

cena w prenumeracie:
13 zł x 12 miesięcy = 156 zł
cena w kiosku:
18,5 zł x 12 miesięcy = 222 zł
różnica = **66 zł**

66

21 - takie oszczędności daje prenumerata na 6 numerów

cena w prenumeracie:
15 zł x 6 miesięcy = 90 zł
cena w kiosku:
18,5 zł x 6 miesięcy = 111 zł
różnica = **21 zł**

21

7,5 - tyle da się zarobić w 3 miesiące przy czytaniu CD-ACTION

cena w prenumeracie:
16 zł x 3 miesiące = 48 zł
cena w kiosku:
18,5 zł x 3 miesiące = 55,5 zł
różnica = **7,5 zł**

7,5

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-ACTION zdrożeje! Ponadto oszczędzasz czas: **ZAWSZE o tydzień przed innymi** czytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszerować do kiosku.



Czytelnicy do piór!

Do rozdania 20 wiecznych piór Parkera i Waterman dla mistrza!

Powszechnie wiadomo, że użytkownicy komputerów tracą umiejętność estetycznego pisania za pomocą długopisów. Proponujemy następującą zabawę: napiszcie odręcznie na kuponie promocyjnym takie zdanie: *"Opłaca się prenumerować CD-ACTION, bo to świetne czasopismo, a w prenumeracie kosztuje o wiele mniej niż w kiosku."*

Komisja redakcyjna oceni charakter pisma i przyzna specjalne nagrody. Będą nimi pióra firmy Parker i Waterman. Dlaczego pióra? Za wytrzymałe - wiecznym piórem piszemy ładniej!

Promocja = profesjonalnym piórem!

Co należy zrobić?

1. opłacić roczną lub półroczną prenumeratę
2. ksero dowodu wpłaty włożyć do koperty
3. na kuponie promocyjnym napisać odręcznie zalecane zdanie
4. kupon ze zdaniem i adresem włożyć do koperty
5. wysłać na adres redakcji (na ul. Dąbrowskiego 57/61)
6. w numerze specjalnym CD-ACTION odszukać listę zwycięzców a na niej własne nazwisko
7. listy do redakcji CDA w przyszłości pisać piórem przysłanym przez nas do domu

imie:
nazwisko:
dokładny adres:
telefon: e-mail:

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz.883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data: Podpis:

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Sytuacja (...Ameryka!) nie nasraja optymistycznie. Więc może krótko: zapraszamy na nasz kanał #cdaction w każdy piątek w godz. 14-16 - będzie tam ktoś z redakcji. Zachęcamy też do lektury Action Maga na CD (magazyn ludzi myślących) i pliku FAQ (najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi) na Cover CD (Extras/FAQ). A teraz już zapraszamy do lektury AR, mając nadzieję, że wniesie ona trochę słońca i humoru w ten smutny jesienny czas.

Kondycja pism

List zaczne od dość głośnej ostatnio sprawy, a mianowicie sytuacji na polskim rynku prasy komputerowej. Z tym, że o ile ta bardziej fachowa część trzyma się nieźle (przynajmniej na pierwszy rzut oka), o tyle magazyny o grach komputerowych zaczynają zatracać koncepcję rozwoju (tekst jak z wyborów do Sejmu :P). W efekcie albo czasopismo upada, albo ma się nie najlepiej. (...)

Zastanówmy się, co może być przyczyną takiego stanu rzeczy? Rynek gier wydaje się wciąż stabilny (w ciągu roku na peceta wychodzi paręset gier, z czego połowa to gry ponadprzeciętne), więc w czym tkwi problem? Ekspertem w tych sprawach nie jestem, ale może to mieć związek z coraz silniejszą konkurencją na tym polu. Magazyny prześcigają się w zamieszczaniu coraz lepszych full wersji gier, ew. wymyślaniu ładniejszych szat graficznych. A ci, którzy zostają w tyle - odpadają. Przy czym kiedyś, i owszem, konkurencja istniała, ale chyba nie w takim stopniu co dzisiaj. Teraz liczy się każdy czytelnik i być może weszła w życie nowa reguła a la Highlander - zostanie tylko jeden. Oczywiście wizja taka jest jedną z najbardziej pesymistycznych, bo prowadzi do monopolizacji rynku w stylu Tepsy, a tego nie życzę nikomu. Mam tylko cichą nadzieję, że niedługo wszystko wróci do normy - w końcu nie ma nic lepszego dla czytelnika od zdrowej konkurencji pomiędzy pismami (ale w pewnych granicach!).

Konkurencja konkurencją - ale jest recesja, ludzie zaczynają oszczędzać, mniej kupują, mniej mają kasy... i to się potem odbija na kondycji pism. Wedle zresztą znanego powiedzenia: "grubi schudną, chudzi umrą".

PS Eld wrócił do starej wykwi? O niebiosa! Świat wyrócił się do góry nogami! (a tak na marginesie - to dobrze. Jeszcze parę numerów i nie starczyłoby w recenzjach miejsca na nowe sufiksy).

Bryant

Morfeusz półbogiem?

Często na łamach AR porusza się tematykę związaną z wzajemną (nie)tolerancją komputerowców i reszty świata. Oczywiście komputerowcy uważają "zielonych" za osoby gorsze, zaś umiejętność posługiwania się komputerem za niezbędną do dalszego życia. Wydaje mi się, że powinno się postawić wyraźną granicę między podstawową wiedzą o komputerach a zaleceniami wręcz zapalem. Wiadomo, że w dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić świat bez tych "wynalazków Szatana". W biurach, w szkole, w bankach - wszędzie komputery. Myślę, że dzisiaj mało kto zatrudni sekretarkę, która nie potrafi napisać podania w Wordzie czy pokazać wyników firmy za pomocą programu Excela. Taką wiedzę trzeba w naszym kraju z pewnością promować i należy ją docenić. Z drugiej strony, do CDA piszą też osoby, które komputer mają w małym palcu, dla których Linux nie ma tajemnic, zaś IRC-owe takowery są chlebem powszednim. I przy tej okazji trzeba zadać bardzo ważne pytanie: dlaczego oni uważają się za lepszych niż np. filatelisci czy numizmatycy [że o numizmatykach nie wspomnę]? Czemu osoba znająca się na znaczkach jest przez nich wysmiewana, zaś "wspaniały" haker wielbiony? (...) Przecież wiedza prawdziwego numizmatyka czy filatelisty też jest ogromna. Może i nie zna się na protokołach sieciowych, ale za to potrafi przecież opowiedzieć o historii danego znaczka, która czasami kilkakrotnie przewyższa historię całej naszej informatyki. (...)

Uważam, że cyberpunkowie, nazywani tak przeciw przez media, są kółkiem wzajemnej adoracji - oso-

bami, które nie dopuszczają do siebie myśli, że ktoś może mieć większą wiedzę od nich. Jedno powtarzane w kółko zdanie: "A co ty wiesz o kompach?" ma na celu dowartościować ich. Oczywiście nie twierdząc, że wszyscy informatycy są tacy sami. Chodzi mi tylko o to, aby kogoś takiego traktować nie jak pół boga, pół człowieka, ale osobę, która dobrze wykonuje swój ZAWÓD.

HEX2000

Listy od idiotów

(...) Jak zobaczę listy kilku idiotów, to gwałtownie podnosi się we mnie poczucie własnej wartości... Ktoś jest ode mnie głupszy?... Ale jak poczytam takich listów full w każdym CDA, to już zaczynam się martwić, czy to na pewno należy się ludziom najwyższe miejsce na drabinie ewolucji. Jak się weźmie pod uwagę średni poziom inteligencji prezentowany w listach, to (bez obrazy dla tych, którzy piszą bardziej rozsądne listy, to idioci tak zaniżają) wychodzi, że inteligentniejsze są od nas paprotki.

SokoleOko

"Głupota ludzka i wszechświat nie mają granic. To znaczy, co do tego drugiego nie mam pewności" - wiecie, kto to powiedział? Jeśli czyta to jakiś haker i nie wie, to powinien wrócić do podstawówki, a potem dopiero do kompa.

Gry na Linuxa/Uniksa

Dlaczego nigdy nie piszecie o grach na inne platformy (takie jak Linux - dla niekumatych, którzy nie rozumieją, że inna platforma, to nie musi być konsola). Ja na przykład znalazłem w Necie ładnie zapowiadający się projekt kosmicznego symulatora multiplayerowego o nazwie Free Trek. Najfajniejsze jest w nim to, że można go skompilować i pod MS Virus, i pod Uniksam.

Paweł Lasek

Dlatego, że mimo wszystko ogromna liczba graczy w Polsce gra tylko i wyłącznie na okienkach.

Pasibrzuch - reakcja

Od redakcji: list ten był w CDA 09/01. Wywołał spory odzew. Oto kilka wybranych opinii na jego temat.

Nie demonizujmy. Ślęczenie przed komputerem to z pewnością jeden z najbardziej destruktywnych sposobów spędzania czasu, ale retoryczne pytania w stylu: "Coś Ty dla świata zrobił?" są trochę nie na miejscu (rzeczywiście... śmieszne). Mógłbym zapytać, co dla naszej matki Ziemi zrobił Pasibrzuch, ronin czy pan Zenek spod monopolowego, a odpowiedź zawsze będzie ta sama. Typowy (stereotypowy) gracz powinien mieć pretensje przede wszystkim do SIEBIE, gdyż nikomu tak nie szkodzi (ew. nie pomaga) jak samemu sobie. Stąd też dziwna wydaje mi się formuła listu - sugeruje (łagodnie rzecz ujmując!), iż gracie to banda zwyrodniałców - neobarbarzyńców, którzy wymordowali autorowi rodzinę, znajomych i pół podwórkę. Blaszkali przede wszystkim do grania (vulgo: do tracenia czasu). Ja wiem, że rzeczy typu programowanie, tworzenie muzyki, grafiki czy stron WWW są 10x bardziej kreatywne i owa kreatywność rozwija (...), ale jeśli ktoś potrzebuje tylko rozrywki - jego sprawa. Wyklócanie się na temat wyższości tego nad tamtym to spór o gusta, a o nich się nie dyskutuje. Ktoś chce sobie zrujnować życie poprzez wtapianie się w monitor? Droga wolna, każdy wie, czym grozi takie wielogodzinne ślęczenie. Nie popieram tego, ale uważam, iż na przyjacielskim ostrzeżeniu powinno się skończyć. Mieszanie z

blotem człowieka za jakiegokolwiek marzenia (wiem, że są prymitywne, głupie i naiwne...) nic nie da. Nie tędy droga. Pasibrzuch (...) napisał długi list, w którym zawarł słuszne wnioski, jednak (...) mówiąc po ludzku: zanedto ich zj****. Styrał. (...) Jak się ustosunkować do czegoś takiego? (...) W istocie jesteś płytki (...)", "(...) W istocie jesteś wysoce aspołeczny (...)" czy "(...) Spójrz na siebie (...). Czego dokonałeś? (...)" O Mamo... wciąż się zgadzam, ale...

ronin Okrutny

(...) Szczerze obawiałem się podczas lektury listu niejakiego Pasibrzucha ("Wy wszyscy jesteście...?"), w którym osobnik ten odkrywczo stwierdza, że siedząc przed komputerem 24 h na dobę, nie można znaleźć miejsca w realnym świecie. To prawda, ale zauważyłem tendencję czytelników do prezentowania skrajnych zdań czy opinii. Przyznaję, że sam często przesadzam z komputerem, potrafię niekiedy przesiedzieć przed nim cały dzień (przy czym nie tylko gram, ale całkiem nieźle programuję, tworzę strony internetowe, a z komputerami wiąże swoją przyszłość), ale uważam się za człowieka towarzyskiego, który potrafi znaleźć swoje miejsce wśród ludzi. A jeśli ktoś nie zauważa pewnej subtelnej granicy, cóż...

Kolach, Sierpc

Widzę, że dla ciebie komputer ogranicza się tylko do Netu, e-maila i Unrealu, a każdy komputerowiec to nieśmiała i nierozgarnięte dziecko szukające azylu w cybernetycznej przestrzeni. Tutaj niestety się mylisz. Komputer jest narzędziem pracy do wszechstronnych zastosowań. Wyobraź sobie, że twój ulubiony film, książka, gazeta, a może nawet dom były tworzone właśnie z jego pomocą. Tylko ludzie ograniczeni intelektualnie ograniczają Internet do chatów i e-maila. (...) Internet to też FTP i cała masa rzeczy, których nie znasz, bo uważasz je za śmieszne i nudne. Dam ci radę, jak się na czymś nie znasz, to nie zabieraj głosu. Wbrew twoim wyobrażeniom nie każdy komputerowiec jest, jak to ująłeś, palantem. Ja jestem informatykiem pracującym przy tworzeniu stron WWW i grafice. Wiesz, ile niesamowitych rzeczy można zrobić dzięki językom skryptowym? Wiesz, jakie możliwości posiadają dzisiejsze programy graficzne? A wiesz, dlaczego takich rzeczy jest mało? Wyjaśnię ci, po prostu trzeba być dobrym w tym, co się robi, i trzeba mieć odbiorców umiających docenić pracę kogoś innego. Ty nie umiesz. Śmiesz się pytając, co tworzymy. Może nie są to wielkie rzeczy, ale być może w gazecie, którą trzymasz teraz w ręku, jest reklama zrobiona przeze mnie, a w Internecie na zaprojektowanej przeze mnie stronie przebywa właśnie sto osób. Powtarzam - nie są to wielkie rzeczy, ale moją pracę oglądają tysiące ludzi i za to płacą mi spore pieniądze. Łe ty, depcząc chodniki i podpierając betonowe ściany bloków, co w życiu stworzyłeś, żeby ludzie mogli coś podziwiać? Co, zazdrościsz? I wcale nie uważam się za lepszego tylko z tego powodu, że umiem poskładać program z modułów, postawić serwer czy partycjonować dysk. Tutaj chodzi o coś więcej, to właśnie ludzie broniący się przed komputerami, którzy nie chcą poznać ich obsługi, są zacofani i żalosi. Te urządzenia to już nie przyszłość, to teraźniejszość, one są wszędzie, nawet w bankomacie, z którego pobierasz pieniądze, a sieć twojego banku administruje być może mój kolega i gdyby nie on, pieniądze trzymałbyś w skarpetkach albo stał w kilometrowej kolejce do okienka. Tak, dzisiaj cały świat zależy od komputerów. Nim komus narzucasz, zastanów się, może twoje życie, które rękomo tworzysz, zależy od nas, informatyków.

I jeszcze jedno, na moim roku studiów było tylko

dziewięć dziewczyn, ale za to jakich!!! Ty takich nie poderwiesz!!! To nie są te twoje sprzedawczynie ze sklepu mięsnego!!! A do rozmowy każdy temat jest dobry, jeśli wiesz, o czym mówisz.

threat@tenbit.pl

Z grubej rury

Temat wstępniaka na pierwszej stronie - rozumiem, że za reklamy w tym miejscu sporo kosćcie, ale jako główne pismo w branży powinniście się bardziej szanować? Kasa kasą, a godności też nie należy lekko cenić. :)

Chodzi o nr 08/01 albo 10/01 i ZAPROSZENIE do kina na darmowy seans filmowy dla naszych czytelników? Masz rację - tak pozbawione godności i komercyjne zagrania zasługują na potępienie. Następnym razem pojdziemy na seans sami, a czytelników zaprosimy niekomercyjnie. Czytaj: wykażemy się godnością. No i dostaniemy za to mnóstwo kasy, rzecz jasna.

Wiecie? ja jeszcze pamiętam czasy, gdy pod czapczką "nakład kontrolowany" były cyferki, a wy?

A ja pamiętam czasy, gdy w ogóle nic tam nie było, potem pojawiły się cyferki, potem czapczka, potem cyferki zniknęły na czas jakiś, potem się pokazały i znowu zniknęły... Wiesz na czym polega problem? Chociaż parę pism w branży kontroluje nakład, to żadne go nie podaje. Więc postanowiliśmy robić tak samo. A co się będziemy wychylać, skoro inni się czają?

Spis treści ogólnie OK, tylko taka mała refleksja: reklamy są wstępniaki - niedługo znajdzie jakąś na srebrnej stronie CD. :)

Żebyś nie wykrakał...

Skoro już przy reklamach jesteśmy - ludzie, nie narzekajcie (...), każdy porządny gracz chętnie korzysta z takich ofert, jakie oferuje [sorki, ale... CIACH! - red.] - z przesyłką biorą mało, dają dużo gratis i są solidni, a to lepiej, niż iść do sklepu! A może chodzicie na giełdę? Skoro tak, to rozumiem - lepiej te strony przeznaczyć na klawiszologię. :)

Recenzje: :) o treści nie będę pisał, ale za to dodam kilka słów o formie, a ta, moim zdaniem, po długich eksperymentach z kolumnami osiągnęła optymalną formę. Także podlewaj poprawiły się - pamiętam czasy, gdy nie szło przeczytać fioletowych liter na podobnym tle :). Irytuje mnie za to te wytłuszczone kawałki recenzji przy pionowej kreście - ja rozumiem, że trzeba jakoś zapchać te dwie strony, ale - proszę - nie w ten sposób. Dajcie screena albo chociaż ramkę.

Tu nie chodzi o zapchanie strony. Przy dłuższych reckach zamieszczamy taki "trailer" dla tych, co im się nie chce czytać całości.

Świnka: ogólnie dobrze spełnia swoje zadanie, ale ostatnio chyba przeginacie - Supaplex czy Another world? Zgadzałem się, że to klasyka itd., ale tych gier nie sposób obecnie zdobyć, nie uciekając się do piractwa, no bo kto w tamtych czasach słyszał o oryginałach?

A kto mówi, żeby je zdobywać? My przypominamy dobre stare gierki. Ponadto akurat te dwa tytuły są dostępne dla graczy na zasadzie abandonware, jak masz Necik, to je ściągaj z "friko" i nikt się czeptać nie będzie (od razu wyjaśniamy, że NIE MOŻNA tych gier wrzucać na CD, ale pojedynczy gracz może je ściągać z Netu do własnego użytku).

Dział sprzęt: mój ulubiony. Mam tylko małą propozycję odnośnie procedury testowej - myślę, że czas już zrezygnować z testów w QII. Zadam jeszcze jedno pytanie: czy 3Dmark jest jedyną aplikacją testową na świecie? Nie? No to do roboty nieroby, chcę tu widzieć również inne testy. :)

Czemu Q2 ma nie być już używany? Zaś procedura testów... 3Dmark wystarczy. Potem będą wrzaski, że w każdym programie wychodzą nieco inne wartości i która jest tą właściwą itp.

No to już koniec - ocena 8/10 :) i nie myśl, że dam wam spokój - wróć do tematu za jakieś pięć numerów.

Pig

Ladies' Corner

Tyle się naczytałam o informatyce w szkołach, że postanowiłam napisać o lekcjach w mojej klasie.

Skończyłam pierwszą gimnazjum i wiecie co? Szlag mnie trafia! Otóż co my tam robiliśmy? Praktycznie nic! Zaczęło się oczywiście od poznania systemu. (...) Gdy przerobiliśmy te nieszczęsne podstawy, pani kazała nam zaliczać... Painta. Dobra, szócha jest. Potem Pasjans, Saper... toż to przechodzi ludzkie pojęcie! "Pasjans i Saper ćwiczą spostrzegawczość i szybkie myślenie". (...) Potem nadszedł czas na edytor tekstu. Cieszyłam się, że w końcu coś bardziej zaawansowanego. Ale kolejny zawód. Kazała nam odpalić Worksa, mimo że mamy Worda! Arkusze kalkulacyjne, wykresy - wszystko musieliśmy robić w Worksie! Nie dała nawet rzucić okiem na Worda! Powiedziała też, że jeśli ktoś chce mieć szóstkę, to musi napisać jakiś referat albo przygotować zaproszenie, reklamę itp. Pomyślałam, że nie muszę się ograniczać i popisałam się HTML-em, ale stwierdziła, że "to za mało, żeby mogła wstawić mi szóstkę na koniec". (...) Zależało mi na ładnym świadectwie, więc napisałam o edytorach tekstu ("referat nie może wykraczać poza omówiony materiał"). Mój ograniczył się zatem do wymienienia najpopularniejszych opcji edytorów oraz opisanie Worda i Notatnika. Na szczęście to wystarczyło. Pani stwierdziła, że bardzo ładnie i dokładnie to napisałam i może mi teraz wystawić szóstkę. (...) Moja mama uczy informatyki w liceum i to JA pomagałam jej przygotować lekcje o HTML-u. I co? Na co się zdały moje trudy? Godziny siedzenia przy książce? (...) Mam z tego tylko satysfakcję, że mogę spokojnie zrobić wymarzoną stronę WWW. Do tego nie jest mi potrzebna ocena tej stukniętej za biurkiem.

Unmei [dora]@kki.net.pl

Widzisz, tak naprawdę uczysz się DLA SIEBIE - nie dla ocen, nie dla nauczycielki. Za parę lat nikogo nie będzie interesowało, co miałaś na świadectwie z "informatyki", a tylko czy jesteś dobra w te klocki. Więc luzik, pogłębiaj wiedzę i śmiej się z tego, co widzisz wokół.

W ostatnie sobotnie popołudnie dorwałam się z moją przyjaciółką do kolekcji CDA mojego brata (muszę zaznaczyć, że wcześniej tego nie dotykałam, ale naprawdę nam się nudziło) (...) Nieźle się uśmiałyśmy, czytając waszą gazetę. (...) Skąd bierzecie te agresywne blondynki?! Wydaje mi się, że te panie także mają pewne problemy ze sobą (nie chodzi tylko o kolor włosów). Jeśli czegoś nie wie, to niech poprosi o pomoc (w moim przypadku, gdy poproszę, zawsze znajdzie jakąś zagubioną duszyczkę, która mi pomoże - ja i komputer to wybuchowa mieszanina...), a nie wychodzi z założenia, że każde pytanie to przyznanie się do głupoty czy słabości. (...) Całe szczęście, że macie takie poczucie humoru! Dzięki niemu sobota była bardzo wesoła, a komputery już nie takie straszne. Mam nadzieję, że dożyję takiej chwili, gdy przyznacie komus, kto was skrzytkował, racje.

To niemożliwe. Z przyczyn ideologicznych.)))

Teraz częściej będę sięgała po waszą gazetę, by od czasu do czasu poprawić sobie nastrój (oczywiście gdy brat nie będzie widział, bo to dla niego świętość). Pozdrowienia dla Was i Barnaby.

Agneszka & Ania z Wrocka

Pozdrowienia od Barnaby i jego gumowej kaczkuszki Gryzel-dy. :)

(...) Gdybym wpadła do redakcji (...), to czy Jedi woli dziewczyny w czarnych, czy czerwonych pończochach?

Essi

Wiesz, jeśli dziewczyna ma na sobie TYLKO pończochy, to ich kolor nie jest dla nas bardzo istotny... :)

Być może pamiętacie mnie i moje feministyczne poglądy, gdy podpisywałam się jako Dziewczyna Forresta Gump (DFGI). Teraz trochę się zmieniło i jestem KroKodylKiem. Kobieta zmienną jest. :)

Dawno nie zamęczałam was moimi wynurzeniami, najwyższy więc czas nadrobić zaległości. :))) Przykro mi. :-) Najpierw moje zdanie na temat Smugglera, który w rzeczywistości nie istnieje (AR 07/2001). Otóż sprawa Smugglera miała swój początek dawno, dawno temu... mniej więcej ok. 1990 roku. Wiecie, wolny rynek i te klimaty. Do Polski (legalnie :) dociera producent pewnej whisky. Wie, że pod względem ilości spożywanych rocznie "na-

pojów wysokokowych" Polska stoi wysoko. Jego specje od marketingu wpadają na genialny pomysł ("mam plan" :) - tworzą idola młodych ludzi. Ma być piekielnie inteligentny, wygadany, chamski i miły zarazem, ma interesować się tym, czym oni... A ponieważ specje rzeczywiście byli specami, to dostrzegli, że oprócz alkoholu na polskim rynku przyjmą się też pisma komputerowe. :) Nio, i tworzą Smugglera. :) Najpierw pisze on dla C&A (...), potem gdy nadchodzi zmierzch ery amisi (chlip, chlip...), koleś zwija manatki. Gdy PC-ty opanowują rynek, Smuggler powraca wraz z CDA. Ostatnio zaczął nieco wymykać się spod kontroli, więc Anglicy kupili po prostu pismo i mają stały nadzór. Smuggler jest zatem tylko i wyłącznie tworem specjalistów od marketingu. Nad jego wypowiedziami prasowymi dzień i noc pracują sztaby psychologów, logistów, specjalistów od reklamy i marketingu etc. :D Między innymi właśnie dlatego Smuggler ma żonę i pluszowego Garfielda. :~)

Wow, jestem pod wrażeniem. :) Ale dajcie już spokój temu, czy istnieje, czy nie. OK? Temat zamknijcie na amen! Nie istnieje - i już!!!

Temat drugi - liścik Shaer z AR 07/2001.(...) Moi qmple marzą o takiej dziewczynie jak ty... A o taką naprawdę dziś niełatwo. Wiem, bo... sama taka jestem!!!

No to ją znaleźli, nie?

Tyle że u mnie w klasie jestem praktycznie jedyną dziewczyną, która miała dość śmiałości, aby zapędzić się na tak męskie terytorium, jakim jest informatyka. Na początku oni mnie olewali, ale teraz normalnie się mną chwala przed qmplami. :) I to jest całkiem przyjemne. :)))

Jeszcze tylko jedna sprawa... Szanowny kocie Behemocie (ukłony dla Małgorzaty i Mistrza)!!! Tak się dziwnie składa, że towarzysza Shivo mam przyjemność znać od blisko pół roku. Co prawda, on sam twierdzi, że jest wyalienowanym ze społeczeństwa typem, ale to nie do końca jest tak... To prawda, że pół życia zjadł mu przed kompem (mnie też i co z tego?!), ale gdyby nie komp, to nie poznałby mnie!!! <— cóż za skromność!> :~) A poza tym nie oszukujmy się - gdyby nie było komputerów, świat byłby lepszy. (...) Myślicie, że gdyby nie było komputera, to ludzie mniej by się izolowali? Nie wierzę w to!!! I tak zamykalibyśmy się we własnych światach... Dla mnie komp i Net to sposoby (nie jedynie!!!) porozumiewania się z innymi. Shivo traktuje jak przyjaciela, ale gdyby nie Net, nic by z tego nie było, bo mieszkamy na dwóch różnych krańcach Polski.

KroKodylek (specjalna seria limitowana :)

PANOPTICUM

czyli kącik listów dziwnych, a nawet gorzej...

Otóż tydzień temu na giełdzie nabyłem dwie gry: Operation Flashpoint oraz Tropico PL. (...) Wpadł do mnie znajomy, który jest człowiekiem lepiej zarabiającym (ja jestem bezrobotny). Przetęstował gry, po czym z entuzjazmem powiedział, że kupiżonie oryginalną grę Tropico - ona uwielbia takie ekonomiczne symy. (...) To jest przykład na tę stronę piractwa, która jest korzystna również dla oficjalnego producenta. Ponieważ często porównujemy piractwo do kradzieży np. samochodów (...), rozważcie taką sytuację. Człowiek, którego nigdy nie byłoby stać na kupno, powiedzmy, Jaguara (...), kradnie Jaguara właścicielowi salonu. Tak się jednak składa, że ów złodziej ma zamożnych znajomych, którzy obejrawszy skradziony samochód, tak się nim zachwycili, że pobiegli do salonu i kupili kilkanaście Jaguarów. Znajomym znajomych postąpił podobnie itd. Właściciel salonu zamiast sprzedawać 5 samochodów rocznie, sprzedaje ich powiedzmy 35. Czy był stratny? Za skradziony samochód dostał przecież odszkodowanie.

Bullshit. To są argumenty w stylu "im więcej piję, tym bardziej trzęsą mi się ręce. A wtedy więcej rozlewam, czyli tym samym mniej wypiję. Zatem im więcej piję, tym mniej piję". Wybacz, ale mi się nawet polemizować na takim poziomie nie chce. Powiedz mi tylko, DLACZEGO w takim razie policja ściga złodziei samochodów?

Tak wygląda polityka producentów. Oficjalnie głoszona głównie przez opłaconych redaktorów...

Tak, tak, tak. Oplaceni redaktorzy, ninja, masoni, X-Files, UFO.

światowy spisek. Oskarżmy wszystkich wokół o wszelkie możli- we grzechy, wtedy wydzie na to, że nasze złodziejstwo to nic takiego, że na tle tych bydlaków my jesteśmy czysti, a wręcz święci, bo TYLKO sobie kradniemy na boku. Tak, tak, tak.

...doprowadzając przez działalność skorumpowa- nych posłów i ministrów do uchwalania praw repre- sjonujących niewinnych obywateli, praw pozwalają- cych na wejście do losowo wybranego domostwa i aresztowania mieszkańców za posiadanie nielegal- nie nagranej płytki ("na palcach" można policzyć mieszkania, w których takiej płyty by nie było).

Zapomniałeś dodać, że uchwalono też, iż każdy takowy po- siadacz zostanie natychmiast rozstrzelany przez sądu, a cała jego rodzina zesłana do Oświęcimia, gdzie właśnie otwierany jest obóz koncentracyjny dla zbrodniarzy tego typu. Chyba masz gorączkę, pisząc takie brednie. NIE MA takiej ustawy!!!

W rzeczywistości producenci tolerują piractwo i dla- tego, między innymi, nie zabezpieczają płyt w spo- sób niemożliwy do ich nielegalnego wykorzystania.

Takoz lekarze tolerują choroby, ponieważ nie leczą skutecz- nie wszystkich chorych, policja toleruje przestępco- w, bo nie łapie 100% sprawców, żołnierze na wojnie tolerują wroga, bo nie każdy strzał jest celny itd. Słuchaj, czy ty coś pilies? I co to było?

Nie mówcie, że przy obecnej technice zabezpieczeń jest to niemożliwe, bo pękne ze śmiechu.

Wyobraź sobie, że co jeden zatką, to drugi zawsze może ode- tknąć. (Co więcej, zburić jest zwykle łatwiej niż zbudować.) A jak uważasz, że tak nie jest, to wymyśl taki system zabezpie- czeń samochodu, do którego cho żaden złodziej nie ruszył.

Po prostu producenci chcą, by ich gry rozchodziły się również nielegalnymi metodami, licząc na wy- stąpienie zjawiska opisanego wyżej.

Więcej. Oni marzą, byś je kradł! Oni bez tego zbankrutują! A jakbyś jeszcze okradł ich siedziobę, to już byś wręcz... hm... posikali ze szczęścia. Więc łom w rękę i do dzieła!

Niektórzy nawet wypuszczają na rynek gry, które po zainstalowaniu nie wymagają płyty w napędzie (choćby Jane's F15).

Zabezpieczaniem jest tu instrukcja - bez niej nie znasz 80% możliwości gry. Pofatać możesz, ale niewiele ponad to.

A wy, moi Panowie, jesteście zgrają hipokrytów i doskonale o tym wiecie, ale dobrze wam za to u- danie płacą.

Tak, to prawda, np. ja zaopatruję pół Europy w pirackie CD- ki. To ja jestem tym największym rekinem gield komputer- owych. Nieźle się maskuję, nie? Piszę szczerą prawdę w żywe oczy i nikt mi w tym momencie nie wierzy, bo każdy myśli "Smugler se w @#% leci teraz". He, he, he!!! Ponadto mam dla ciebie niezła łucję - udzielaj się jako wróżka albo jasno- widz, skoro wiesz, co inni myślą, czynią itp. Zarobisz kupę kasy i będzie ci stać na oryginalny, Panie "Jam Jeden Szlachetny W Tym Gronie Sprzedawcyków".

Bardzo dobrze wiecie również i to, jak wiele bugów zawierają gry sprzedawane w pięknie wyglądają- cych pudełkach za wyśrubowane ceny.

A piraci nie dość, że wszystko poprawią, to od ręki dają dwa razy lepsze sequeła? No i przełożą jeszcze do znacznie po- ręczniejszego foliowego woreczka i wywalą tę "gópia ksiunż- ke", co z niej żadnego pożytku nie ma, a tylko oczy się psują i kółtun się robi na głowie. Tudzież parchów się dostaje od lektury. No dobra - faktem jest, że takie rzeczy, jak pieszsz, często się zdarzają. Ale czy to usprawiedliwia krzaczek tych gier? Jak masz grę za badiw, to jej w ogóle nie kupuj, i już.

Nie jestem człowiekiem, który żywi się wyłącznie piratami, ale nie chcę być nabijany w butelkę i wy- rzucac pieniędzy w błoto tylko dlatego, że ktoś bar- dzo się napracował, by wypuścić na rynek kolejne g* w bombonierce.**

Rozumiem, że oznacza to "ale naturalnie zjem bez mrugnię- cia okiem to g***, o ile tylko będzie kosztowało 1/10 tego, co w sklepie"? Smacznego zatem! Wiesz, ja uważam, że g*** to po prostu nie je się WCALE. A jak już coś jem, to znaczy, że takie zle w smaku nie jest i na pewno nie jest to wspomniane już fajno. :)

(...) **Chcę was pocieszyć, że z mojego pirackiego rejsu na giełde wyinknie również coś korzystnego dla producenta. Kupię oryginalną Operation Flashpo- int, jak tylko ukaże się w sklepach.**

A ja dzisiaj WYJĄTKOWO nie skopię tej staruszki na pasach.

Ale wspaniały jestem. Podziwiamie mnie. A wczoraj to NAWET kupilem butkę w sklepie, a zwykle ją kradnę. Pocieszyłem was?

Na wydrukowanie nieocenzurowanego listu nie li- czę.

Ależ dlaczego, szkoda byłoby cokolwiek wyciąć! PANOPTICUM żywi się przedeć burakami, a ty dostarczyłeś mi piękny, do- rodny, soczysty okaz. Podziękowałbym, gdyby było za co...

O tyle odwagi was nie posądzam, skoro większość z was cierpi na manię prześladowczą, wyobrażając sobie, że gdyby podali nazwiska, to nazajutrz rano przed ich drzwiami czekałiby na nich żądni krwi czy- telnicy.

Robert Roby

I tu widać, że waść "po piracku" (czytaj: byle szybko, po łeb- kach) czytujesz CDA, bo gdzie takie coś jest napisane? Zaś znaleźć nas nie jest szluka (adres redakcji w stopce), niezależ- nie od tego, czy autor poda nazwisko, pseudonim czy też może numer butów, i widzę, że znów bawisz się w telepatę?

Aneks: ponieważ posłałem kopię tej odpowiedzi autorowi, po jakimś czasie dostałem też list od niego i jego siostry (lat 23). W skrócie: zmanipulowałem list, bo wybrałem z niego to, co mi pasuje (jak zwykle zresztą - zawsze wybieram z listu to, co uważam za godne publikacji). Swoją drogą, skróty były wręcz minimalne, bo nie chciałem niczego "odkrywczego" z tego listu uronić). Ponadto jestem hipokrytą (nadał) - odpowiadam na poziomie małego Jasia, a poza tym mam się nie czepiać piractwa, bo na łamach CDA lansujemy satanizm i okultyzm, a to dopiero wypacza ludzkie umysły.

A jego siostra dołała, że przestałem dla niej być fajnym koleśiem, a po lekturze listu rozumiała, że "im więcej pudru i lakieru na zewnątrz, tym większa pustka i tępota w środku". [No cóż, jako kobieta, która przez dwa lata pracowała w Paryżu dla Versace na pewno lepiej znasz się, Klaudio, na tym, co zwykle kryje puder i lakier, więc polemizować nie będę. Chcę tylko zauważyć, że JA pudru i lakieru W OGÓLE nie używam. A ty? :)] I teraz ona się wstydzi, że czytywała CDA. "Szkoda było na was wydawać pieniądze. Już lepiej wspomóc schronisko dla zwierząt. One przynajmniej są szczerze. Bez po- zdrowień!". - To prawda. Zwierzęta są szczerze, kiedy np. wy- jadają innemu jedzenie z miski, to nie próbują tego usprawiedliwiać w listach, twierdząc, że to dla dobra ofiary. Aha! Faktycznie warto czasem wspomóc jakimś datkiem schronisko dla zwierząt. Szczególnie, że zima idzie, a pies czy kot też marzną i bywa głodny tak samo jak człowiek... PS A ja tam was oboje pozdrawiam jak hipokryta hipokrytów. Naturalnie jest to wersja piracka grzeckości, więc powinna wam przapaść do gustu, bo jest warta 1/10 tego co normalnie. Papatki!

Panopticum i recenzenci

W AR 09/01 wydrukowaliście list jakiegoś kretyna, który wini rząd za piractwo. I nie piszę po to, aby potępić tego palanta (...), ale by was pochwalić. Szczerze to nigdy bym się nie spodziewał, byście mogli udzielić tak sensownej odpowiedzi (nie cho- dzi o was, ale o klimat AR).

Jak pamiętasz, odpowiedź była jak najbardziej w klimacie AR, a jednocześnie jakiś tam sens miała. Nie sądzić innych (nas) po pozorach. :)

Wspomnienie o internowaniu kard. Wyszyńskiego - bomba, niech się smarkacze uczą historii. Zwrot- ne pensje, wolność słowa, przytoczone kilka linijek dalej, pewnie i tak do nich nie trafiają. Jednak cię- szy mnie to, że mimo ogólnej fascynacji komuniz- mem (szczególnie wśród ludzi młodych) nie pod- daliście się modzie zakusów do powrotu w prze- szłość. Wy pewnie dobrze pamiętacie tamte czasy, więc wiecie, o czym mówię.

Na tyle dobrze je pamiętam, że nie ulec modzie "wtedy było lepiej". Może i było. Ale nie byliśmy w KC, więc nie wiemy, jak bardzo było IM wtedy lepiej. :) Nam było gorzej.

Dlaczego nie zatrudnić recenzentów na odle- głość. Jakiś czas temu pojawiła propozycja pracy. Chętnie bym wystartował jako kandydat, tyle tyl- ko, że jestem z Warszawy. I w sumie dziwi mnie, że konieczny jest kontakt osobisty.

[e-mail bez podpisu]

To znaczy (tak między nami) - wcale nie musisz być z Wrocta- wia lub okolic. Ale z drugiej strony, jeśli np. jest jedna gierka do wzięcia, a dwóch chętnych - jeden stoi przy biurku, a dru- gi siedzi o 300 km dalej (a recenzja musi być zrobiona szyb- ko) - to któremu ją dasz? To jeden z przypadków. Po prostu ci z Wrocka i okolic mają większą siłę przebicia (ale dodam też, że mimo to mamy współpracowników w wielu dość od- ległych od Wrocka miastach).

Dylemat

Smuggler, kombinowałem nad pewną rzeczą i chciałbym, żebyś napisał, czy to ma jakiś sens? Lu- dzie, którzy was krytykują, muszą was, czytać. Sko- ro was czytają, muszą was lubić. Skoro was lubią, dlaczego was krytykują?

Czolgan

Widać miłość i nienawiść dzieli tylko krok. :) Jedni uważają, że jesteśmy jak dojna krowa albo służący, który ma dać wszyst- ko, co PAN sobie życzy, więc służąją. gdy tego nie robimy, Inni kupują nas tylko po to, żeby sobie pokrzytykować, bo to - widać - poprawia im samopoczucie. Inni znów chcieliby, żebyśmy byli IDEALEM, więc krytykują wszystko, co (ich zda- niem) nas od tego stanu dzieli itp. A tak naprawdę to co czło- wiek, to inny motyw. Liczy się to, że kupują, czytają i piszą listy. :)

Potrzebne zmiany?

Piszę w sprawie coraz gorszej sytuacji CDA i koniecz- nych zmianach. Czytam CDA od drugiego numeru. Gdy stawialiście pierwsze kroki, wiedziałem, że bę- dziecie najlepsi.

No zobacz, a myśmy wtedy marzyli, żeby się w ogóle utrzy- mać na rynku i mieć kiedyś tak z 50 000 nakładu...

Drugi numer (pierwszy, jaki kupilem) po prostu mnie zachwycił. Parę fajnych demek, recki - wszyst- ko, czego było trzeba. Od razu było widać, że ma- cie aspiracje na gazetowego giganta.

A ja, jak widzę CDA z 1996, to się mocno wstydzę. I średnie- go poziomu tekstów, i wyglądu stron, i temu "grochowi z kapustą" panującemu wódczas na łamach, Serio.

Robiliście to pismo z pasją, zaangażowaniem, nie zważaliście na kasę i cieszyliście się z tego, nie mę- żecie zaistnieć na rynku.

Tak właśnie było, Ale wiesz, że aby przeżyć w džungli, trzeba być drapieżnikiem? Pisma robione przez entuzjastów, świrów itd., są OK, ale jako ziny, nie w przypadku gdy mają zarabiać na siebie i walczyć z konkurencją. Niestety tu trzeba kierować się rozsądkiem i kalkulacjami, nie zaś emocjami, i nic na to poradzić nie można.

Od tamtej pory kupowałem wszystkie numery, ale jakiś czas temu zaczęło się psuć. Kiedy osiągnęliście największy nakład w Polsce, przeszliście jakby w ru- tynę.

Jeśli przez 5 lat robisz to samo w kółko, to trudno mieć ten sam pierwotny entuzjazm. To dotyczy się każdego aspektu dzia- łalności i życia, nie tylko robienia pisma. Co cufaś, kiedy pierwszy raz całowałeś dziewczynę (albo uruchamiałeś np. samochód?). Czy dziś odczuwasz przy tym TAKIE SAME emo- cje?

Zaczęliście traktować CDA jak pracę.

Bo to JEST praca, nie ma co tego kryć. Ale praca, którą lubi- my i staramy się wykonywać jak najlepiej. To praca, która sprawia nam przyjemność. Co w tym złego?

CDA jest teraz tworzone schematycznie i bez jakie- gokolwiek zaangażowania. Przychodzie do "pra- cy", robicie swoje i wracacie do domu.

Zresztą wasze dema też są zacofane.

Tak jest, chodzą tylko na komputerach poruszanych parą, nie prądem, i pracują tak, jakby ciągle trwała II wojna światowa. :) (Robi je niejaki Kusturica?) Mogłbyś to uściślić, tzn. kontekst słowa "zacofane"?

Programów jest stanowczo za mało. Co miesiąc WMP 7, DX 8 (tylko pod win 9/x, a win 2000/NT to co?) i często nic więcej.

Jak wynajdziesz nadmuchiwany CD, na którym będzie moż- na nagrywać np. 2 GB, to się do nas zgłoś, "Dajcie dużo de- mek, dużo programów, dużo kącików, dużo wszystkiego" - łatwo powiedzieć. Przyjeżdż kiedyś do redakcji, to zobaczysz, jak trzeba kombinować, by nagrać na CD "coś dla każdego", A Directa pod W 2000 masz akurat na CD. :)

Czemu marnujecie tyle miejsca na denne AR. Za- miast 4 stron, wystarczyłyby 2. To dwie recenzje więcej.

Choćby po to, żeby w tym jakże dennym AR wydrukować twój jakże denny list. :) I wiesz, faktycznie marnotrawstwo miej- sca. :)))

Może Przemysław i Jedi Knight już się wypalili i CDA potrzebuje nowego napędu?

Świrujemy profesjonalnie

Czas spojrzeć prawdzie w oczy. CDA już nikogo nie obchodzi. My już nikogo nie obchodzimy.

Raven

Nieprawda, NAS na pewno obchodzi CDA. Wy też nas obcho- dzicie. I chyba z wzajemnością. co? A gdy naprawdę i całko- wicie WAS przestaniemy obchodzić, to poznać to po tym, że znikniemy z rynku.

Z grubej rury 2

Po co dajecie taki dobry i drogi papier? Przecież czy- telnicy wcale nie potrzebują tak dobrego papieru w przypadku pisma, które czytają. W połowie tak dobry, jak jest teraz, byłby odpowiedni, a i dużo tańszy.

Ty zależy, do czego chcesz go wykorzystać :). I dlaczego wo- lisz jeść z talerza postawionego na stole przykrytym czystym obrusem i za pomocą noża oraz widelca, niż "cpać" to samo jedzenie z gazety leżącej na ziemi za pomocą paluchów? Dla- czego wolisz nosić np. czyste markowe dzinsy niż podarte spodnie wyciągnięte ze śmietnika? Toż to by TEŻ taniej wy- padło,...

Wasze recenzje są zacofane (w porównaniu do in- nych pism, jak XXX). Nie mówcie, że to nie wasza wina, bo: jak pismo jest wydrukowane i wydzie coś nowego itp.

Bo my się nie ścigamy, żeby dać recenzję JAK NAJSZYBCIEJ. My się staramy, by była JAK NAJLEPSZA. (Choć naturalnie trzymamy rękę na pulsiś wydarteń.) A to oznacza, że często w gierkę wolimy pogrąć dłużej. Ponadto jeśli oczekujesz, że będziemy recenzowali gry szybciej, niż piraci rzucą je na giełdę - to sorry. Wolimy w tym momencie pozostać zacofani i za- czekac na LEGALNĄ wersję. Nawet jeśli przez to damy jej re- cenzie o miesiąc później niż XXX, to i tak jest to zwykle przed jej polską premierą. CDA nie jest "giełdowym przewodnikiem po nowościach"...

Jak np. to, że lipcowy CDA prenumeratorzy dostają ok. 15 czerwca. Według mnie to wielka bzdura. Równie dobrze numer lipcowy może być czerwco- wym. Wtedy byłoby w porządku.

Ludzie, nie dajcie się zwariować! Nie jest ważne, jaka na ga- zecie widnieje data, tylko kiedy ją kupicie (co powiesz, jak zobaczysz kiedyś omyłkowo wydrukowany rok 2011 - że da- liśmy pismo z 10-letnim wyprzedzeniem i to jest bez sensu?). Jeśli pismo kupicie w czerwcu, to JEST to numer czerwcowy - i tyle. Toż to paranoja - kupujesz pismo np. czerwcu, widzisz 07/01, patrzysz na reckę i "eeee, ale są do tyłu, XX dał ja w numerze czerwcowym" (który wyszedł np. PÓ•NIEJ niż lipco- wy CDA). Ten młyn z datami spowodowany jest tym, że chce- my wydać w tym roku TRZYNAŚCIE numerów CDA (tj. numer specjalny na święta), więc wydajemy kolejny numer nie co miesiąc, a co ok. 4 tygodnie...

Wasze CD z demami i programami są do d*. Za- miast umieścić jedno dobro demo, wolicie umieścić trzy g***.**

Co to znaczy "porządne demo"? Wiadomo, że jak trafi się demo jakiegoś hita - powiedzmy Warcraft 3 - to NA PEWNO się pojawi. Ale dla kogoś, kto nie lubi RTS-ów, demo to wca- le nie musi być "porządne". I co wtedy? Ponadto rozmaite brzydkie słowa też są do d***. Nie powiesz mi, że nie umiesz tak sformułować zdań, by ich użyć? Nie wierzę. No chyba, że twój umysł też jest do d***.

Zresztą wasze dema też są zacofane.

Tak jest, chodzą tylko na komputerach poruszanych parą, nie prądem, i pracują tak, jakby ciągle trwała II wojna światowa. :) (Robi je niejaki Kusturica?) Mogłbyś to uściślić, tzn. kontekst słowa "zacofane"?

Programów jest stanowczo za mało. Co miesiąc WMP 7, DX 8 (tylko pod win 9/x, a win 2000/NT to co?) i często nic więcej.

Jak wynajdziesz nadmuchiwany CD, na którym będzie moż- na nagrywać np. 2 GB, to się do nas zgłoś, "Dajcie dużo de- mek, dużo programów, dużo kącików, dużo wszystkiego" - łatwo powiedzieć. Przyjeżdż kiedyś do redakcji, to zobaczysz, jak trzeba kombinować, by nagrać na CD "coś dla każdego", A Directa pod W 2000 masz akurat na CD. :)

Czemu marnujecie tyle miejsca na denne AR. Za- miast 4 stron, wystarczyłyby 2. To dwie recenzje więcej.

Choćby po to, żeby w tym jakże dennym AR wydrukować twój jakże denny list. :) I wiesz, faktycznie marnotrawstwo miej- sca. :)))

Świrujemy profesjonalnie

(...) [wycięto pochwałę, bo nie pasowała do reszty li- stu :) - red.]

W waszym piśmie brakuje plakatów, takich dużych - A2. Byłoby ekstra, gdyby były plakaty.

SCORPIO007

A w tym liście brakuje mi potwierdzonego czeku na 100 zł. Byłoby ekstra, gdyby był tam czek. Pojął aluzję? :)

Gry, oceny itd.

Oceny 10 wystawia paru redaktorów, a inne oceny wystawia tylko recenzujący - dlaczego?

Dlatego, że 10 jest oceną najwyższą, wyjątkową itd, i tym samym wymaga specjalnej procedury, by nadać ją jakieś grze. No i jeśli 10 przynza kilka osób, to jest ona bardziej pewna niż 10 od jednej osoby.

Przecież wiadomo, że gra jednemu się podoba, a drugiemu nie. Oceny zbiorowe pokazałyby, czy większość się podoba, czy nie.

Żeby wystawić (uczciwie wystawić!) ocenę, trzeba by pogrąć naprawdę sporo czasu. A że nie da rady tak z każdą grą, sta- ramy się dłużej grać w te, które są nominowane do 10.

Poza tym można by rozczłonkować ocenę - oprócz głównej wystawiać za grafikę, dźwięk i grywalność.

NIE! Nie będziemy dzielić ocen!!! Zupa jest dobra albo nie - i jeśli jest zła, nie pomoże jej to, że ma wysoką ocenę za kolor i ładnie pokrojone warzywa... [patrz F-FA-FAK?-FAQ :)].

Dzięki temu np. ten, kto cení grafikę ponad wszyst- ko (czego nie rozumiem, ale są tacy), nie bluzgał- by, że Diabło dostał 10 itd.

PSX (psx14@poczta.onet.pl)

Pomysł dzielenia ocen nie podoba się nam. Teraz jest konflikt "dlaczego 8, ja bym dał 10", a byłoby: "dlaczego za grafikę 9, a za muzykę 5 i za grywalność 6, ja dałbym tak...".

Śmiesz mnie fakt, że COŚ TAM dostaje 9/10 (do- skonała gra), bo jest to wspaniała gra w gatunku, np. Chessmaster XXXX. Ale na tle Baldurs Gate (1 i 2) Chessmaster dostaje 2/10. Powinniście oceniać gry, a kryterium byłaby grywalność, gdyż w sza- chy (na kompie) gra może 4% czytelników, a w Baldurs Gate'a nie mniej niż 40% (przynajmniej raz zagrało).

Baldurjan

W takim razie uważam, że Mercedes 600 SL... fatalnie mrozi mięso - góra na 4% (ta klima nawet 0 stopni Celsjusza nie wytwarzał), kiepsko odgrzewa potrawy - na 10%, i tragicznie przys- ciuchy - 0%. Sam więc widzisz, że to badiw totalny, bo byle lodówka, mikrofalówka czy pralka ma dużo lepsze od niego osiągi. Dlatego nigdy nie rozumiem, dlaczego w ogó- le ktoś takie coś kupuje... To raz. Dwa, że grywalność mylisz z popularnością - sam fakt, że w jakąś grę gra 4% populacji, a w inną 40%, wcale nie oznacza, że ta pierwsza jest gorsza. Mozarta słucha w Polsce na pewno mniej osób niż disco polo. Czy to oznacza, że utwory Mozarta są gorsze od "białego mi- sia, co ma w oczach białe fzy [aaa-aaa]"? Do przemyślenia, fanie Baldura. Miłość do gry cię zaślepia. Nie można wszyst- kich gier mierzyć wedle jednego wzorca!

Dajcie pełne wersje np. Jagged Alianse 2 albo Qau- ke 3 Arena.

Kilka uwag i pytań

Za pięć dwunasta. Wydaje mi się, że dział nie jest potrzebny, ponieważ wersja beta to nie to samo, co wersja finalna, no ale to tylko moja opinia.

I właśnie dlatego dział JEST potrzebny :). Dość często wersje beta od finalnych różnią się w istotnych szczegółach. Dlatego są niekiedy znaczące różnice pomiędzy recenzjami tej samej gry w różnych pismach. :)))

Recenzje. Trochę za długie, ale są spoko. :) Jeszcze jedno: wydaje się, że producenci robią coraz lepsze gry, ale patrząc na waszą gazetę, wydaje się, że tak nie jest. Już dawno nie widziałem gry z oceną 10, a kiedyś było takowych sporo.

Jeśli pojawi się gra warta 10, damy ją bez wahania, i nie je- steśmy GAZETĄ!

Oficjalna strona internetowa. Wpadłem na ekstra pomysł!! Wrzućcie na stronę elektroniczną wersję CDA, tyle że bez CD. Głupie, bo za darmo? NIE! Wy- myśliłem, że moglibyście tam podpisywać umowy z wirtualnymi czytelnikami, że co miesiąc będą pła-

cić około 10 zł (abonament). I co wy na to?

Ralf

Nic, Bo-Nie-Da-Rady-Tego-Zrobić - z 1001 rozmaitych powo- dów.

Ludzie i ludzisko :)

Piszę do was, bo się nudzę. Ponadto chętnie zoba- czyłbym coś własnego w Action Redaction (chcę być sławny). Tak więc zaczynam:

- jesteście super/nie super *;
- piraci są be/dobrzy *;
- dziewczyny znają się/nie znają się na kompute- rach*;
- wasze odpowiedzi są takie/nie takie, jak trzeba*;
- wasze pełne wersje są super/denne*.

Dajcie następujące programy...

Uwagi...

***niepotrzebne skreślić**

Z poważaniem, Rydygier

(...) Wiem, że tę kartkę można było wykorzystać inaczej, ale postanowiłem się trochę pofatygować i napisać do was. (...)

C:GryGizmo

Jestem z was dumny ostatnio do was pisałem i mó- wiłem żebyście w danym numerze przysłali grę przygotową i się sprawdziło chciałbym wam po- dziękować i pogratulować jesteście moim zdaniem najlepszą firmą ktura się powoli rozwija odkąd ku- piłem komputer pierwszy jaki cd rom miałem to wasz i od początku wiedziałem że dojdziecie do większego sukcesu, czasem nie mogłem kupić wa- szego miesięcznika z powodu braku pieniędzy, lub mi brakowało, z czego chciałbym wam zapropono- wać jedyny raz tylko abyście opuścili cenę wasze- go miesięcznika tylko jeden raz reszta może już być po standardowej cenie, i prosiłbym was oto abyście w przyszłym numerze wydali jakąś ciekawą i interesującą gierkę do myślenia np: trzeba podłożyć coś aby to ruszyło coś w tym stylu np.. trzeba jakiś mechanizm uruchomić a ten mechanizm coś włączy mam nadzieję że zrozumie- cie o co mi chodzi kiedyś tam pamiętam mieliście jakieś tam demko. Chciałbym wam pomuc w uzupełnianiu cd-Action to znaczy przysyłałbym wam różne programik tapety.

[namiary znane]

No proszę, narracja za pomocą strumienia świadomości, do tego elementy, zdaje się, dadaizmu... czysty postmodernizm! A mówi się, że granie nie rozwija intelektualnie... :)

Dajcie pełne wersje np. Jagged Alianse 2 albo Qau- ke 3 Arena.

Damy lepsze, jak się wściekną zielone wieprze. Pardon, W(p)ieprze. A nie, to się jeszcze jakos inaczej pisze... gaurce blade, tylko jak? :)

Po co wymyśliłście Smugglera???

Żebyś miał komu nieortograficznie głowę zawracać.

Czemu nr 62 i następne mają tylko 146 stron. CZEMU???

CZEMU nie czytasz wstępniaków? TEMU!!!

A tak wogule to lubię wasze pismo. A żebyście mo- gli mi przyznać rację to podaje muj mail.

[tu namiary]

A to raczej był nikifyryzm epistolarny. :) PS W języku polskim istnieje "ó"...

Wyżłościwali się jak zwykle

Smógler & My ster Drzedi

Wejdź do katalogu z grą Vanachronox[anoxdata\CONFIGS\Default.cfg file. W tymże pliku znajdź linie "**set debug 0**". Zamień 0 na 1, uruchom grę. Teraz naciśnij [~] i wpisz: invoke 1:86. W ten sposób uruchomisz cheat mode. Następnie ponownie naciśnij [~] i wpisz:

- battlewin** - zwycięsko kończysz bitwę;
- noclip** - przenikanie przez ściany;
- timescale #** - szybkość gry, gdzie 1 to normalna szybkość, a wyższe liczby to przyspieszenie (dobra metoda, by przeżywać cut-scenki).

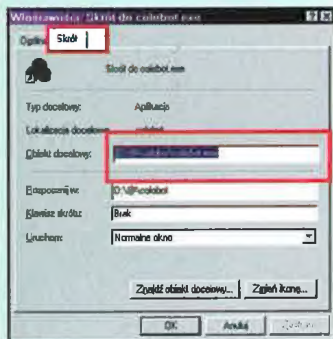
Skok o level - po prostu naciśnij naraz $[E] + [W]$.

Załóżmy, że mamy gierkę X. Aby działały cheaty, należy do linii komend dopisać sekwencję +console 1

Jak znaleźć linię komend? Co to jest?

Oto krótki poradnik
Jak to zrobić? Musimy mieć na pulpicie skrót (ikonkę) do tej gry. Zakładam, że mamy takową ikonkę na ekranie. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy jej. Otwiera się nowe menu. U góry menu mamy opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owoce otwarcia nowego menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie ta słynna linia komend!!! Powiedzimy, że widzimy w niej coś takiego:

D:\Gra X\X.exe - to jest właśnie słynna LINIA KOMEND!!! Teraz wpisujemy do niej sekwencję +console 1. Wpisujemy ją robiąc JEDNĄ spację pomiędzy ostatnią literą w linii komend a naszą sekwencją. Po czym klikamy opcję ZASTOSUJ. I już!



W Hunt View naciśnij F8. U góry ekranu pojawi się okienko. Wpisz tam tips. [Enter], [F8], by zamknąć okno.

dh5truck - dostajesz ciężarówkę
dh5water - zaczyna padać
dh5zeus - a teraz jeszcze się błyska!
dh5leaves - teraz to już leje!

dh5nofear - **zwierzęta się nie płoszą**
dh5findnext - **pojawiasz się w po-
bliżu jelenia**

50 000 kasy - w Lieutenant Section
wpisz (dużymi literami) **I LOVE HAN-
SON 3000** dla wszystkich gangów - w
Lieutenant Section, w organizerze na-
ciśnij klawisze: **[D] + [A] + [R] + [T]**

Coś za darmo - idź do Lieutenant Section, w Gang Organizer otwórz Cars menu i znajdź tam Black Market. Ale nie klikaj samochodów, tylko SZYBKO przenieś kursorem wybrany samochód z Black Market na swoją stronę! Jeśli zrobisz to wystarczająco szybko, dostaniesz samochód za darmo. To działa zresztą na każdy inny przedmiot (nie na ludzi!).

Puzzle 89 Password
Password: OLIVE-ZZZC815F6

Wybór leveli
Password: RHOMBUS

Skok o level
Wybierz opcję: "Start the machine" i trzymaj **[V]** podczas działania maszyny.

Zmień datę systemową w swym komputerze na Halloween, Boże Narodzenie lub Dzień św. Patryka, uruchom grę i zajrzyj do "free form mode" - znajdziesz tam wiele ciekawych rzeczy.

Naciśnij **[Enter]** i wpisz:

free gold - kasa na maxa
hoody hoo - +10 do wszelkiej produkcji
speed it up - szybsze budowanie
unpleasant dreams - kataklizm!
yeahbam - wygrasz
show fog - odsłaniasz mapę

Wezwanie (działa tylko z patchem 1.2.0 lub wyższym). Wpisz: `conjure [front] [support] [support] x y` - w efekcie wzywasz posilki, które pojawiają się w lokacji o parametrach `x y`. Np. `conjure skeleton skeleton shadow priest 32 32`.

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz w linii komend dopisać: **-developer.**



(Np. `C:\maxpayne\maxpayne.exe - developer`). Uruchom grę, naciśnij **[F12]**, by wejść w konsolę. wpisz cheat, **[Enter]**, ponownie **[F12]**.

Aby wskoczyć na wybrany level, wpisz w konsoli:

```
maxpayne_gamemode->gm_in-  
it(nazwa levelu):
```

Lista leveli:

```

startUp_level; tutorial; end_combat
(dodatkowa walka w finale!);
part0_level1; part1_level1;
part1_level1b; part1_level2;
part1_level2b; part1_level3;
part1_level3b; part1_level4;
part1_level5; part1_level6;
part2_level0; part2_level1;
part2_level2; part2_level2b;
part2_level3; part2_level4;
part3_level1; part3_level2;
part3_level2b; part3_level3;
part3_level4; part3_level5;
part3_level5b; part3_level6;
part3_level7;

```

Przytrzymaj klawisz **[F11]** i wpisz **RSHIFT** - jeśli dobrze to zrobisz, otrzymasz losową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego **[Shift]** do cheatowania.

TOMFDIGSMANGA - śmiesznie
przedmioty

Grając Gold Dural:
W menu wyboru bohatera wykonaj następującą kombinację - **dół, góra, prawo** i następnie **[Del] + lewo**. Jeśli to zadziała, powinieneś usłyszeć odpowiedni dźwięk.

Grając Silver Dural:
W tym samym menu wykonaj - **dół**,
góra, **prawo**, [Del] + **lewo**. Także
powinieneś usłyszeć dźwięk.

Dodanie Dural:
Na ekranie z napisem "Press Start" wykonaj górę 17 razy. Wejdź do menu z opcjami, gdzie powinieneś usłyszeć "Ring Out".

Wielkość ringu i wybór scenarii:
Na ekranie z napisem "Press Start" wykonaj górę 12 razy i wówczas naciśnij [Enter]. Następnie wejdź do menu z opcjami, gdzie powinieneś usłyszeć "K.O.". Przesuń kursor w dół do "Exit" i naciśnij. Powtórz jeszcze raz. Kursor znik-

nie. Naciśnij [Del] - pojawi się kolejny ekran z opcjami. **Credits:** Przytrzymaj [Del] i dół podczas otwierania dema z nazwiskami twórców Virtua Fighter.

Replays:
Na koniec rundy naciśnij i przytrzymaj [Del] + [End] + [PgDn]. Wówczas replay będzie bardzo wolny.

Zmiana widoku kamery:
Naciśnij [F7], a uzyskasz widok z pozycji walczącego.

Zwycięstwo:

Przytrzymaj jednocześnie **[Del]**, **[End]** lub **[PgDn]**, zanim pojawi się informacja o zwycięstwie twego przeciwnika. Wówczas będziesz mógł wybrać zawodnika - zwycięzcę. Działa to także wówczas, gdy usłyszysz "Excellent!".

Na ekranie z napisem "Press Start" wciśnij górę 17 razy, a następnie potwierdź klawiszem [Enter]. Wejdź do ekranu z opcjami - powinieneś usłyszeć "Ring Out". Otrzymasz dodatkową statystykę Durala.

Aby zmienić widok, należy wcisnąć **[F7]**.

Przytrzymaj równocześnie **[Del]**, **[End]** lub **[PgDn]**, zanim jeden z zawodników zada końcowy cios, by wybrać stronę, po której się chcesz opowiedzieć.

Jeśli chcesz zagrać złotym Durałem, w menu wyboru zawodnika wykonaj: dół, góra, prawo, a następnie [Del] + **lewo**. Jeśli to zadziała, powinieneś usłyszeć efekt dźwiękowy.

Natomiast jeśli wolisz grać srebrnym Duralem, w tym samym menu wykonaj: **dół, góra, prawo, [Del] + lewo**. Również powinieneś usłyszeć podobny dźwięk.

W menu "Press Start" wciśnij górę 12 razy i potwierdź klawiszem **[Enter]**. Następnie wejdź do ekranu z opcjami, gdzie powinieneś usłyszeć: "K.O.!" Przesuń kursor w dół na **"Exit"** i ponownie wciśnij dół. Kursor zniknie. Wówczas klawiszem **[Del]** przywołasz nowe menu.


Pod koniec rundy wciśnij i przytrzymaj klawisze **[Del]** + **[End]** + **[PgDn]** - zobaczysz superwolny replay.

Wpisz w opcjach **TOTAL WORMAGE.**

Wpisz **AABAAB**, żeby uzyskać następną turę ruchów.

NAJNOWSZE wydanie już w kioskach





Nokia Game powraca. Zagrasz?

Aby wziąć udział w nowej,
multimedialnej grze – zarejestruj
się do 3/11/2001 na stronie

www.NokiaGame.com